Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№11** *(30)* Ноябрь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

Обзор 39 игр

Тактика к 2 играм

Секреты к 10 играм

http://www.gameland.ru



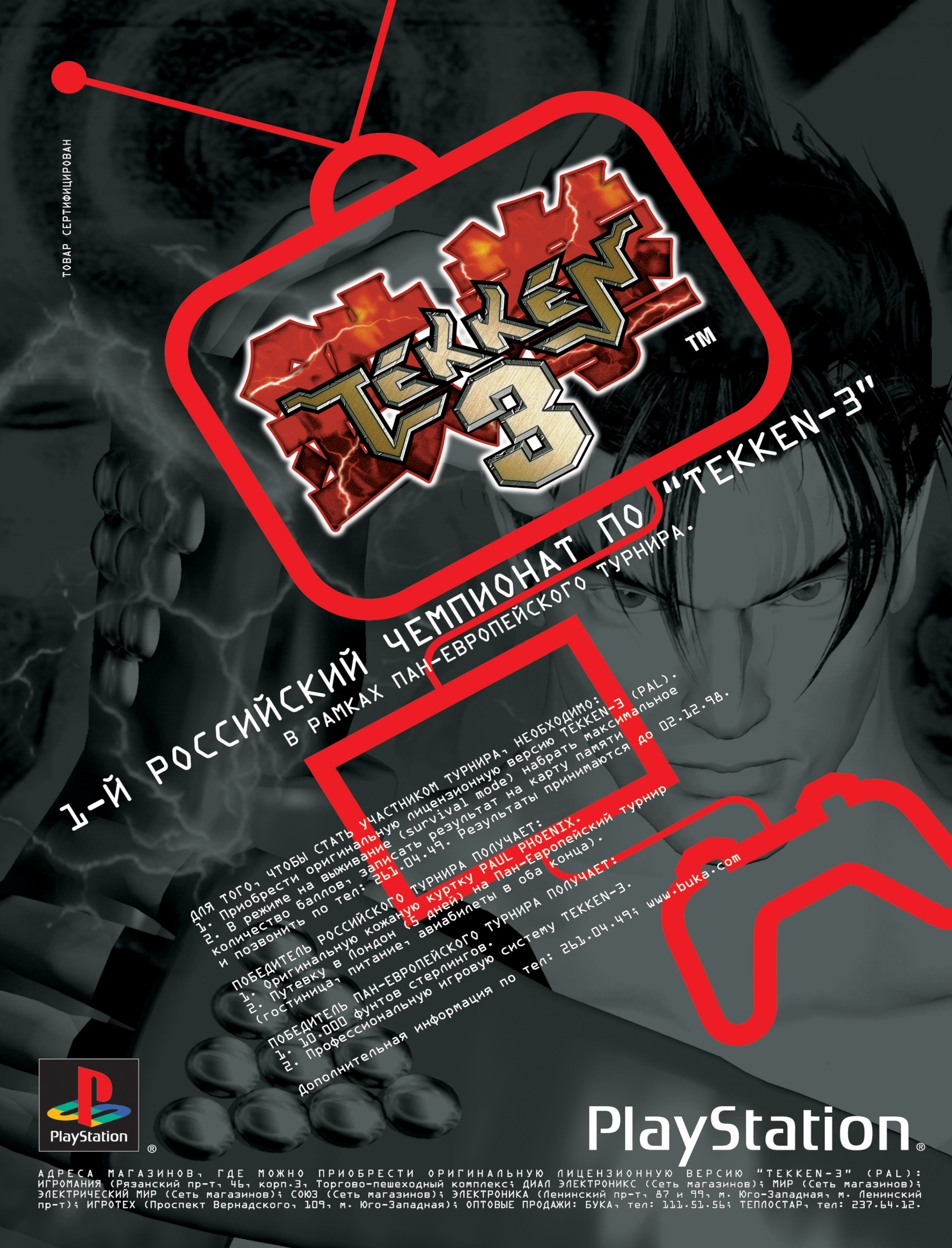
SimCity 3000

Half-Life

Storm

GAMELAND PUBLISHING

Полное прохождение **MECHCOMMANDER,** советы по прохождению **VANGERS...**


ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
TEKKEN 3 ™
1-Й РОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО "TEKKEN-3"
В РАМКАХ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА.
ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ТУРНИРА, НЕОБХОДИМО:
1. Приобрести оригинальную лицензионную версию TEKKEN-3 (PAL).
2. В режиме на выживание (survival mode) набрать максимальное
количество баллов, записать результат на карту памяти
и позвонить по тел: 261.04.49. Результаты принимаются до 02.12.98.
ПОБЕДИТЕЛЬ РОССИЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. Оригинальную кожаную куртку PAUL PHOENIX.
2. Путевку в Лондон (5 дней) на Пан-Европейский турнир
(гостиница, питание, авиабилеты в оба конца).
ПОБЕДИТЕЛЬ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. 10.000 фунтов стерлингов.
2. Профессиональную игровую систему TEKKEN-3.
Дополнительная информация по тел: 261.04.49; www.buka.com
PlayStation ®
PlayStation ®
АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "TEKKEN-3" (PAL):
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (Сеть магазинов); МИР (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111.51.56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237.64.12.

журнал СТРАНА ИГР
№11 (30) Ноябрь 1998
http://www.gameland.ru



«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ

Мы рады приветствовать вас на страницах очередного номера «**Страны Игр**». Мы приготовили для вас множество сюрпризов, самым главным из которых станет возобновление выпуска журнала в комплекте с компакт-диском. Как и раньше, вы сможете найти на нем самые свежие демо-версии, видеоролики, драйверы и патчи. Особенно приятно сообщить подписчикам о том, что поезда снова ходят и принимают отправления. И ВСЕ подписчики получат шесть номеров во втором полугодии **1998** года.

В этом номере вы найдете множество интересных материалов, а главной ее темой стал **Populous: In the Beginning** — продолжение легендарного творения Питера Молине. Демо-версия игры, выпущенная недавно **Electronic Arts**, стала рекордсменом нынешнего сезона по количеству скачанных копий. А нам удалось поиграть в полный, да еще и локализованный компанией **SoftClub** вариант игры. Не менее интересен для нас и проект **SimCity 3000**, который должен быть завершен как раз к Новому Году.

Этой зимой игровой рынок ожидают самые серьезные потрясения со времен «революции» **3Dfx** и появления **PlayStation**. Наконец-то долгожданный переворот будет осуществлен не новым «железом», а самыми совершенными играми из всех, что когда-либо появлялись. После выхода **Zelda, Trespasser, Metal Gear Solid, Half-Life** и **Sonic Adventure** наши взгляды на то, какими должны быть настоящие игры непременно изменятся.

Чтобы всегда быть в курсе всех игровых новостей, от вас требуется немногое. Не забывайте раз в две недели наведываться к журнальному лотку, заказывать свежий номер по телефону или проверять почтовый ящик.

Редакция

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**Группа Сегодня**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(212) 736-2717;** fax: **(212) 244-5933**

СОДЕРЖАНИЕ

№11 (30) Ноябрь 1998
http://www.gameland.ru

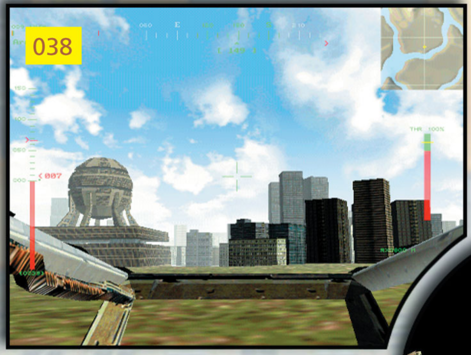

016




024

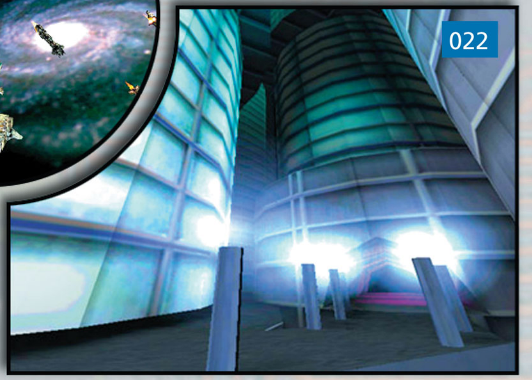

044


018

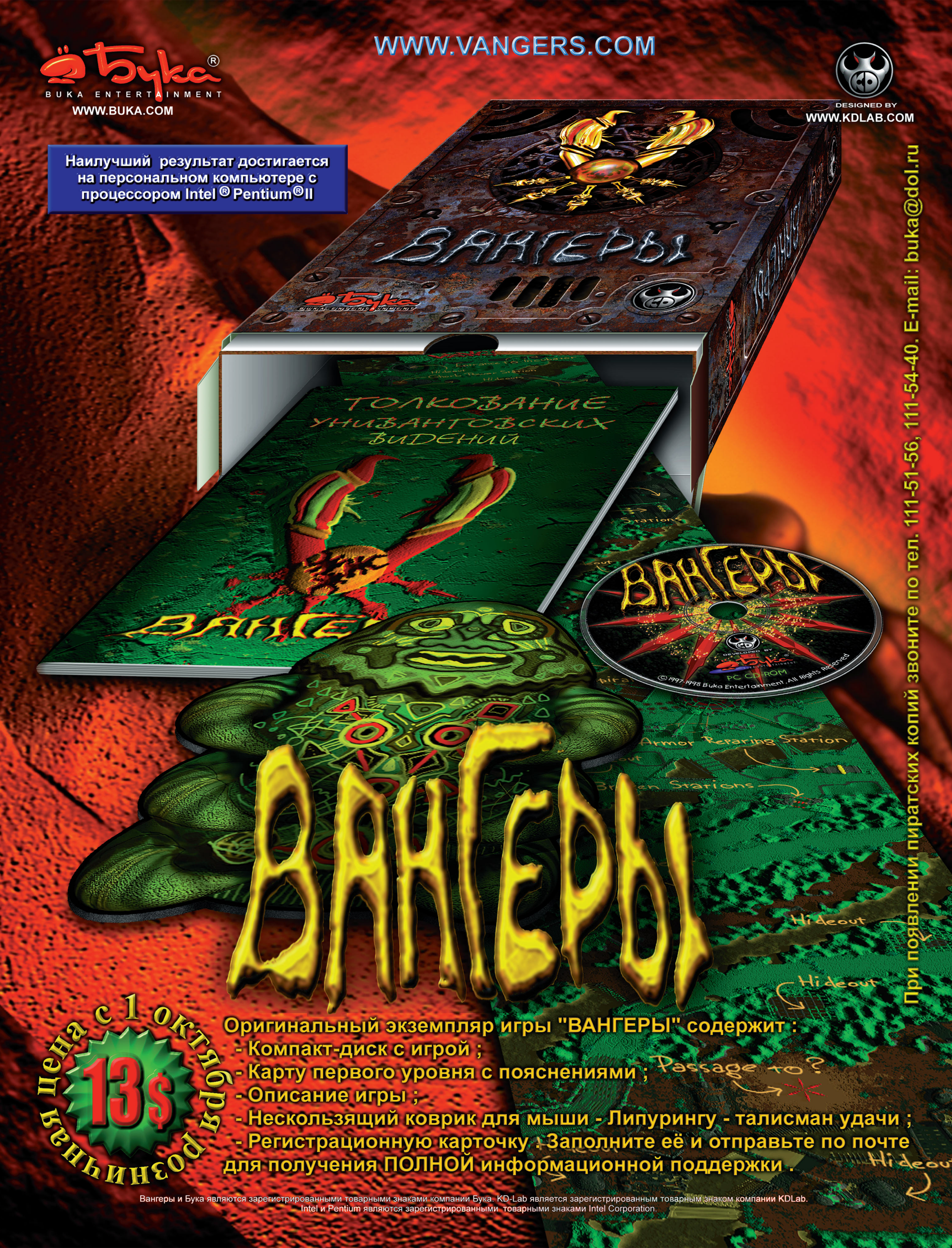

038


023


033


022

Список игр в алфавитном порядке



WWW.VANGERS.COM
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM
Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium®II
ВАНГЕРЫ
ТОЛКОВАНИЕ УНИВАНТОВСКИХ ВИДЕНИЙ
PC CD-ROM
© 1997-1998 Buka Entertainment. All Rights Reserved
Armor Repairing Station
Hideout
Passage to?
ВАНГЕРЫ
Цена с 1 октября розничная
13$
Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .
При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru
Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KD-Lab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab.
Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Tokyo Game Show 98

Токийская выставка игрушек — событие в мире видеоигр особое. Как вы уже наверное поняли из наших предыдущих репортажей, она по своей тематике несколько отличается как от американской **E3**, так и от европейской **ECTS**. Все дело в том, что только на этой выставке игровые компании представляют непосредственно самим игрокам большинство своих будущих проектов и при этом не занимаются обычной для других выставок «подпольной» деятельностью. Иными словами, уж если здесь что-то продают или покупают, то делают это открыто. Здесь также нет закрытых дверей, тайных вечеринок «для особо важных персон», а также не нужного налета секретности, а есть только игры и их создатели. В то же время, их зрителями и ценителями выступают на **TGS** не столько представители крупных сетей магазинов и ведущих игровых журналов, а скорее непосредственно сами покупатели представленной на выставке продукции. Тут же специальные службы опрашивают мнение потенциальных покупателей и делают соответствующие выводы. И именно благодаря этому, на сегодняшний день только на **TGS** можно действительно оценить старания той или иной компании по удовлетворению потребностей потребителей и при этом также посмотреть и на будущее игровой индустрии в целом. Ведь как ни крути, но большинство игровых технологий, а также революционных игр приходят к нам именно из Японии, причем, там и то и другое появляются в продаже намного раньше, чем в Европе и Америке. Единственное, чего никогда не было на этой выставке в достаточном количестве, так это игр для персонального компьютера, да и продукции американских и европейских разработчиков. Но такова уж специфика японского игрового рынка, на котором безраздельно правят игровые приставки и свои родные издательства. Так что настоящие фанаты **PC** могут смело пропустить этот раздел новостей мимо своих ушей.

Но перейдем ближе к делу. **Tokyo Game Show** является все еще довольно молодой выставкой, однако по своим размерам и оказанному ей вниманию со стороны прессы она уже практически сравнялась с гигантским американским шоу **E3**. В этот раз в ней вновь приняли участие практически все крупные и средние японские издательства, представившие на выставке около **300** разнообразных игр. Впервые в истории выставки на ней косвенно была представлена и продукция компании **Nintendo** (**GameBoy Color**), которая хотя и спонсировала это мероприятие, но своего стенда на нем не имела. И впервые за долгие годы на этом шоу были представлено сразу 4 новые игровые платформы — три портативных (**Neo Geo Pocket** от **SNK**, **WonderSwan** от **Bandai** и **PocketStation** от **Sony**) и одна полноценная (**Dreamcast** от **Sega**). Но если считать **GameBoy Color** и систему **VM** (карточку памяти для **Dreamcast** с игровыми возможностями) такими же новыми платформами, то число новинок на этом фронте сразу возрастет до шести. Но не в этом суть дела.

Из представленных на выставке игр большинство (более **150** наименований) было заявлено на лидирующей сегодня на японском рынке, то есть на **PlayStation**. Около **40** игр было показано на вечнозеленом **Gameboy** и примерно по **20** игр было представлено на **Nintendo 64, Saturn** и **PC**. Еще несколько игр было показано на новую портативную систему **Neo Geo Pocket** и **Mac**. Однако совсем не они привлекли основное внимание посетителей выставки. Настоящей звездой этого шоу была платформа **Dreamcast** и представленные для нее игры, в первую очередь **Virtua Fighter 3** и **Sonic Adventure**. Всего их было показано более **20** наименований от разных компаний (**Sega, Capcom, Hudson, SNK, Ubi Soft, Taito, Imagineer, UEP Systems** и **Compile**), что для новой игровой платформы сегодня является настоящим рекордом. Не все из них, естественно, оказались шедеврами, однако, по большому счету, и их хватило для того, чтобы затмить собой продукцию на стагнирующую **PlayStation**, полумертвую (в Японии) **Nintendo 64** и отживший свой век **Saturn**. Независимые компании, работающие сегодня над играми для **PlayStation** (в первую очередь **Square** со своей **Final Fantasy 8** и **Namco** с **Ridge Racer Type 4**), немного скрасили такую безрадостную картину, тогда как сама **Sony** не смогла противопоставить что-либо напору со стороны **Sega**, показав на своем стенде **2** игры: третий **Crash Bandicoot** и дополнительные уровни к популярной головоломке **Intelligent Qube**. О втором **Gran Turismo** или давно обещанном продолжении **Parappa the Rapper** не было сказано ни слова, и мы подозреваем, что эти игры теперь выйдут только на следующую игровую систему от **Sony**. С другой стороны, эта компания представила на выставке новый аксессуар для **PlayStation**, аналогичную **VM** для **DC** портативную игровую систему-карточку памяти **PocketStation**, для которой многие компании сегодня готовят свои произведения. И так же, как и для **VM**, все эти тамагочти-подобные игры будут являться всего лишь дополнениями к уже существующим играм для **PS**. С **Nintendo 64** в Японии ситуация не изменилась, и для нее было продемонстрировано всего лишь 3 более-менее перспективных проекта: **Castelvania 64** и **Hybrid Heaven** от **Konami**, а также **WinBack** от **Koei**. Остальные же игры для этой платформы не внушали особого оптимизма и ясно давали всем понять, что в Японии время **Nintendo 64** уже прошло.





Выписка из личного дела:

Борис РОМАНОВ
Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 10 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта: Свободные полеты в играх
Любимые игры: Nights
Последний фаворит: Sonic Adventure
Адрес: borisr@gameland.ru

Как уже было сказано выше, на этой выставке также были представлены и новые портативные игровые системы, которые, скорее всего, найдут свою нишу на японском рынке, однако потеснить **GameBoy** не смогут. Тем не менее, **Neo Geo Pocket** от **SNK** понравился многим, а его связь с **Dreamcast** прибавила к нему дополнительный интерес. В свою очередь, стильный **WonderSwan** от **Bandai** также не был обойден вниманием, так как для него согласились делать игры сразу несколько ведущих издательств, в том числе **Namco** и **Square**.

Среди представленных на выставке издательств особых сюрпризов в общем-то и не было. Как обычно, наибольшее внимание посетители выставки уделили стендам **Sega, Square, Capcom, Namco** и **Konami**. И это было справедливо, так как именно там и были представлены самые перспективные игры конца этого — начала следующего года.

Также, как и всегда, выставка закончилась пресс-конференцией разработчиков, на которой в этот раз присутствовали, в основном, лишь ярые поклонники **Dreamcast** (руководитель отдела разработок **Capcom** президент **WARP**, продюсер сверхпопулярной в Японии серии **RPG Sakura Wars**), да и сами сотрудники **Sega** (продюсер **Virtua Fighter Yu Suzuki** и автор **Sonic'a Yuji Naka**). Однако, кроме обсуждения достоинств Dreamcast эти видные деятели умудрились объявить пару новых игр для своей любимой приставки (**Sakura Wars 3** и **Real Sound 2**), как бы в шутку сообщить собравшимся о том, что **Square** также уже приступила к разработке игр под эту платформу, и, самое главное, намекнуть на то, что третьего декабря этого года **Sony**, возможно, уже официально объявит свою новую консоль.

Подводя итог, можно смело сказать, что на японском рынке видеоигр в ближайшее время произойдут разительные перемены. Япония уже готова перейти на новую ступень игровых технологий, и успех **Dreamcast** на токийской выставке игрушек служил наглядным подтверждением этому факту. Так что теперь стоит ожидать официальных заявлений от **Sony** и **Nintendo**, которые помогут нам составить более полную картину будущего игровой индустрии.

Ну, и напоследок хотелось бы привести список **10** самых перспективных проектов, показанных на осенней выставке в Токио. Стоит лишь заметить, что игры в этом списке мы оценивали лишь по их потенциалу, и в него попали только те из них, которые непосредственно демонстрировались на токийской выставке игрушек.

*1. **Sonic Adventure** — Sega/Dreamcast. Как только вы сами увидите эту игру в действии, вы сразу поймете, почему она заняла первое место. Великолепный дизайн, невообразимое разнообразие и умопомрачительная графика заставят любого закрыть глаза на любые ее недостатки, если таковые, конечно, будут.*

*2. **Virtua Fighter 3 Team Battle** — Sega/Dreamcast. Единственная в этом списке игра, которая может стать настоящим совершенством. И это совсем не странно, так как Virtua Fighter 3 Team Battle на Dreamcast является практически безупречным переводом с игровых автоматов лучшей в истории видеоигр драки.*

*3. **Final Fantasy 8** — Square/PlayStation. Как ни крути, но лучше Square сегодня RPG никто не делает, и в очередной раз вся наша редакция, наряду с половиной Японии, побежит в магазины за тем же самым произведением (правда, с улучшенной графикой, новой историей и по-настоящему передовым дизайном), в которое мы играли уже несколько раз. Тем не менее, в качестве Final Fantasy 8 сомневаться пока не приходится.*

*4. **Blue Stinger** — Sega/Dreamcast. Игра с гигантским потенциалом, которая может оказаться либо новым Resident Evil'ом, либо очередным Parasite Eve'ом. Но ее потрясающие спецэффекты, гигантские монстры и стильный дизайн помогут нам забыть о ее возможных проблемах с камерой и управлением.*

*5. **Ridge Racer: Type 4**. Namco/PlayStation. Хитовая серия гонок от Namco, кажется, наконец-то получила недостающую ей «глубину». При этом ей удалось остаться все такой же красивой, веселой и быстрой и даже графически заткнуть за пояс легендарный Gran Turismo. Но все-таки Ridge Racer — он и в Африке Ridge Racer, так что выводы делает каждый сам для себя.*

*6. **Power Stone** — Capcom/Dreamcast. Смешайте полную трехмерность Ehrgeiz с сумасшествием Rival Schools и вы получите новый файтинг от Capcom. От Power Stone мы не ждем особой гениальности, однако то, что мы видели, нам очень даже понравилось.*

*7. **Ehrgeiz** — Square/PlayStation. Скажем сразу, новая амбициозная драка от Square вряд ли понравится всем, но это и не важно. Все проблемы Ehrgeiz будут скомпенсированы наличием в игре сразу нескольких героев Final Fantasy, режима Quest, великолепной для PlayStation графикой и высококачественными видео вставками.*

*8. **Castelvania 64**. Konami/Nintendo 64. Продолжение серии Castelvania, только теперь в полном 3D. Вполне может оказаться отличной игрой, хотя мы в этом пока сомневаемся. Тем не менее, на фоне других проектов, показанных на TGS, Castelvania 64 выглядела более чем достойно.*

*9. **D2**. WARP/Dreamcast. Еще один «ужастик» для Dreamcast, но в этот раз довольно эстетский и пока не совсем понятный. Из того, что было показано на выставке, можно было сделать вывод, что WARP, скорее всего, вновь удастся создать культовую игру для своих многочисленных японских поклонников и заодно привлечь в их стан целый ряд новых приверженцев.*

*10. **Sega Rally 2**. Sega/Dreamcast. Sega Rally 2 на игровых автоматах является одной из самых лучших гонок в мире, и только благодаря этому ее версия на DC попала в данный список. Однако тот факт, что за 2 месяца до ее выхода на Dreamcast Sega так и не смогла предоставить посетителям выставки ее играбельную демку, заставляет нас поставить эту игру в конец списка.*

Также хотелось бы отметить и еще несколько игр, представленных на выставке и не попавших в этот почетный список. Во-первых, это два боевика от **Konami: Silent Hill** для **PS** и **Hybrid Heaven** для **N64**. Во-вторых, это несколько различных **RPG**, начиная от **Dragon Quest 7** (**Enix**) и **Legend of Legaia** (**Sony**) на **PS** и заканчивая **Climax Landers** (**Sega**) для **DC**. Также стоит особо отметить еще один боевик **Winback** для **N64**, а также гонку **Cool Boarders** для **DC**. Все эти игры обещали стать достойными дополнениями к библиотекам игр на соответствующих приставках.

Но на самом деле, на **TGS** нам бы хотелось еще увидеть очень и очень многое: например, новые игры от отсутствующей на выставке **Nintendo**, сверхсекретные **Project Berkley, Resident Evil: Code Veronica** и **Grandia 2** на **Dreamcast**, а также новые проекты **Namco** для **PlayStation** (**Soul Calibur, Star Ixiom, Ace Combat 3** и **Dragon Valor**), на которые мы возлагали большие надежды. Но в остальном осенняя выставка игр в Токио на **100%** выполнила свою задачу и показала нам все то, что можно ждать от японской игровой индустрии в самое ближайшее время.

Sega New Cahllenge Conference II

Незадолго до токийской выставки игрушек компания **Sega** устроила в Японии вторую, и заключительную, пресс-конференцию по поводу выхода ее новой игровой платформы **Dreamcast**, на которой она попыталась расставить все точки над i и заодно припугнуть своих конкурентов. Акция эта была сугубо политической и больше всего напоминала хорошо подготовленное театральное представление, рассчитанное на японских журналистов. Но даже если не все актеры в этой постановке смогли показать себя с лучшей стороны, зрители все равно покинули данное шоу вполне удовлетворенными. Итак, акт первый:

Dreamcast собственной персоной

На этой конференции **Sega** впервые представила публике законченный вариант **Dreamcast** и весь спектр его периферийных устройств, которые поступят в продажу в ближайшие полгода. Приставка уже прекрасно работала и проигрывала реальные игры. Иными словами, она уже полностью готова, и ее спецификации больше никогда не изменятся. Также официально была объявлена и ее цена, которая в Японии в этом году составит чуть менее **30 000** йен (около **230** долларов). За эту цену покупатели получат комплект, состоящий из приставки с присоединенным к ней модемом, одного джойстика, соединительных кабелей и программного обеспечения для связи с Интернет. Карточки памяти, дополнительные джойстики и игры нужно будет приобретать отдельно. Первоначально **Dreamcast** поступит в продажу лишь в **5000** магазинов, получивших право носить название **Dreamcast PartnerShop**. В дальнейшем сеть распространения будет, естественно, увеличена, и она уже охватит все точки, торгующие игровыми приставками. Кроме этого, **Sega** объявила, что она начинает 20 октября массированную рекламную компанию и надеется до конца года продать уже около миллиона консолей. После этих заявлений **Sega** плавно перешла ко второму акту своего представления.

Dreamcast и Интернет

Как уже было сказано выше, в комплекте с приставкой покупатели получат модем и программное обеспечение для работы в Интернет. Сам броузер, который представляет собой усеченную детскую версию **Internet Explorer**, был специально разработан для тех, кто никогда не был знаком с компьютером. Тем не менее, полная версия Internet **Explorer** от **Microsoft** также будет доступна покупателям, правда, лишь в следующем году. Отдельно стоит упомянуть о том, что начиная с **27** ноября владельцам **DC** станет доступен специальный сайт **www.dricas.com**, на котором они смогут ежедневно узнавать последние новости из мира **Dreamcast**. Чуть позже этот сервер начнет функционировать и как обычная игровая служба, с помощью которой владельцы этой приставки смогут бесплатно или за деньги сразиться со своими друзьями в определенные игры. Также на этом сайте посетители смогут познакомиться с информацией по всем выпущенным и запланированным играм для **Dreamcast**. В перспективе же **www.dricas.com** должен будет обрести и другие возможности, о которых будет сообщено позже.

Третий, и заключительный, акт этой постановки был посвящен самому главному, а именно играм.

Поддержка Dreamcast независимыми компаниями

На этой конференции, представители компании объявили, что на данный момент **321** команда разработчиков по всему миру уже приступила к разработке игр для этой платформы. По большому счету, в этом списке сегодня присутствуют имена практически всех крупных издательств, за исключением **Square, Enix, Electronic Arts** и Activision, то есть тех из них, которые поддерживают только уже сформировавшиеся платформы. Стоит отметить, что точно такая же ситуация складывалась и во времена дебюта **PlayStation**, к разработке игр для которой эти компании приступили лишь спустя год после ее выхода в свет. Для тех же, кто еще сомневается в шансах **Dreamcast, Sega** подготовила целых 3 сюрприза. Сюрприз первый:

Resident Evil: Code Veronica

Прямо на самой конференции издательство Capcom официально объявило о выходе следующей серии **Resident Evil** эксклюзивно для **Dreamcast**. Более того, компания даже показала несколько отрывков из этой игры и пообещала выпустить ее уже во втором квартале **1999** года. Не стоит и говорить, что первый полностью трехмерный **RE** выглядел на **DC** просто великолепно. Но этого **Sega** показалось мало, и она пригласила на сцену руководителя отдела разработок

Namco,

который во всеуслышание объявил о поддержке своей компанией новой платформы от **Sega**. И хотя ничего более конкретного он не сказал, стоит отметить, что руководители таких компаний просто так не выступают с подобными заявлениями. С другой стороны, возможно **Namco** попросту набивала себе цену перед выходом **PlayStation 2**, но об этом мы сможем судить лишь позже. В любом случае, она уже успела объявить о том, что следующая игра из серии **Tekken** на **PlayStation** уже не выйдет. Последним же аккордом этой конференции стал анонс новой игры от создателя **Virtua Fighter Yu Suzuki**, с рабочим названием

Project Berkley.

Эта игра-загадка с неограниченным бюджетом, которая была в разработке уже около трех лет, по мнению многих должна будет перевернуть мир видеоигр с ног на голову. Ее жанровая принадлежность осталась пока нераскрытой, однако Sega склоняется к определению ее в стан RPG. Точнее, не просто **RPG**, а **RPG** со знаком вопроса, так как именно под таким логотипом эта игра сегодня рекламируется в японской прессе. По заверениям же **Yu Suzuki**, эта игра будет более обширной, развитой и детализированной, чем **Final Fantasy**, и примерно такой же доступной и революционной, как **Mario 64**. Поживем-увидим, однако от автора таких эпохальных игр, как **Virtua Fighter**, разочарований ждать не приходиться.

Ну, и на последок **Sega** объявила примерный список тех игр на **Dreamcast**, которые появятся на прилавках магазинов в ближайшие полгода. Мы же из этого списка, насчитывающего около **50** наименований, отобрали только самые яркие произведения, которые понравятся не только одним японцам. Некоторые игры сопровождают наши краткие комментарии, которые будут позже дополнены полноценными статьями.

Конец 1998 года:
Virtua Fighter 3tb — Sega — драка.
Sega Rally 2 — Sega — гонка.
Pen Pen Triicelon — General Ent. — гонка — сумасшедший ответ на Mario Kart.
Blue Stinger — Sega/Climax Graphics — adventure.
Geist Force — Sega — стрелялка в стиле Star Fox и Panzer Dragoon.
Sonic Adventure — Sega — 3D-платформа.
Evolution — Sega/ESP/Sting — яркая RPG от бывших разработчиков Square.
Incoming — Imagineer/Rage — аркадная стрелялка, отлично переведенная с PC.
Monaco Grand Prix — UbiSoft — интересная гонка, также переведенная с PC.
Первая половина 1999 года:
Climax Landers — Sega/Climax — перспективная RPG от известных разработчиков.
Aerodancing — CSK — леталка в стиле Ace Combat.
Cool Boarders — UEP Systems — симпатичная гонка на сноубордах.
Great Buggy — CSK — гонка.
Resident Evil: Code Veronica — Capcom — Resident Evil в полном 3D.
Blood Bullet — Sega — аркадный вариант Resident Evil.
D2 — Warp — action/RPG
Dead or Alive 2 — Tecmo — продолжение популярной драки.
Grandia 2 — GameArts — грандиозное продолжение грандиозной RPG.
House of the Dead 2 — Sega — продолжение популярной стрелялки с пистолетом
Power Stone — Capcom — перспективная трехмерная драка.
Rayman 2 — UbiSoft — хороший перевод игры с PC.
Speed Busters — UbiSoft — гонка.
Virtual On: Oratorio Tangram — Sega — культовая драка на роботах.
D-Jump — UbiSoft — 3D-платформа.
Project Berkley — Sega — RPG?
Psychic Force 2012 — Taito — драка.
??? — Sega/ESP/Treasure — стрелялка.
??? — Sega — симулятор роботов.

Также были объявлены и некоторые игры, которые поступят в продажу в момент выхода приставки за пределами Японии:
Agartha — Sega/No Cliche (Adeline Software) — ужастик от создателей Alone in The Dark.
Ecco the Dolphine — Sega/Appaloosa — action.
Gutherman — Sega/No Cliche — гонка.
Mortal Kombat Legends — Midway — драка.
Metropolis — Sega/Bizarre — гонка.
NBA Action 2000 — Sega — спорт.
Red Dog — Sega/Argonaut — стрелялка.
??? — Sega — 3D-платформа.
??? — Sega/Red Lemon — стратегия.
??? — Sega/Turbine — сетевая RPG.

Было еще объявлено еще более **40** различных дурацких игр, о которых упоминать мы пока не будем. Так что ждите следующих номеров нашего журнала, в которых мы расскажем продолжение этой истории, которое, несомненно, еще последует.

Послесловие

Наблюдая за разворачивающимися событиями на **Tokyo Game Show**, да и на пресс-конференции **Sega**, было очень трудно не впасть в эйфорию по поводу новой платформы, которая обещала бы революционизировать игровую индустрию и вдохнуть в нее новую жизнь. Но на самом деле в этом вопросе не все так просто, как кажется на первый взгляд. Да, действительно, **Sega** смогла поразить посетителей **TGS** своим огромным стендом, расположенным на самом дорогом месте выставки, да и ее гигантские рекламные транспаранты с логотипом **Dreamcast** (один из которых, высотой в двухэтажный дом, стоял у самого входа в павильон) также сделали свое дело. Не помешала раздутию шумихи и раздача всем присутствующим различных сувениров, опять же с логотипом **DC**, а также явное намерение компании действительно потратить обещанные **100** миллионов долларов на рекламу в Японии. И, наконец, намеченный выход в ближайшее время таких проектов, как **Sonic Adventure**, **Virtua Fighter 3 tb** и **Resident Evil: Code Veronica**, а также обещание Namco поддержать этот формат своими играми вообще раскалили интерес к **Dreamcast** до предела. И все же среди потока положительной информации по поводу новой консоли от **Sega** уже сегодня можно найти и довольно неприятные новости. Начнем с того, что разрекламированное участие в проекте **Dreamcast** могущественной компании **Microsoft** на поверку оказалось не таким активным, как обещали. Этот гигант, в лучших своих традициях, опять не смог вовремя создать как достойную операционную систему, так и набор **API Direct X**, но теперь уже и для игровой приставки. В результате, среди представленных на выставке произведений именно те из них, которые были разработаны под **Windows CE**, и оказались по сравнению с другими играми на **Dreamcast** в довольно плачевном состоянии. В частности, **Sega Rally 2**, единственная игра от **Sega**, разработанная под **Windows CE**, была показана только на видео, и при этом умудрилась расстроить практически всех посетителей выставки. По справедливости стоило бы сказать, что даже в таком виде эта игра выглядела лучше своих конкурентов на любой из приставок, однако это различие не было таким явным, как в случае с **Sonic Adventure** или **Virtua Fighter 3**. То же самое можно было сказать и о переводе с **PC** гонки **Monaco Gran Prix** от **Ubisoft**, которая выглядела вообще как игра на первой модели **Voodoo**. Тем не менее, убогость версии операционной системы от **Microsoft** для **Dreamcast** — это проблема вторичная и легко разрешимая: разработчики попросту могут пока отказаться от ее использования и переключиться на разработку игр под специальную ОС, которую разработала сама **Sega**. Гораздо большей проблемой для **Dreamcast** является сегодня парящая над ней тень новой консоли от **Sony**, которая может поступить в продажу уже в следующем году. Единственное, что спасает сегодня **Dreamcast** от этой тени, так это неопределенность, окружающая эту новую платформу. Одним словом, все знают, что она скоро выйдет, однако никто не может пока сказать, что она будет собой представлять. По одним данным, **PlayStation 2** будет не намного отличаться от **DC** по своим возможностям, однако, по другим данным, которые, как это ни странно, пришли к нам из Европы, **PlayStation 2** будет обладать такой технологией, аналогов которой в мире сегодня просто нет. Но так как ни та, ни другая версия пока не находят себе подтверждений, этот вопрос сегодня находится в подвешенном состоянии. Тем не менее, вопрос этот есть, и именно он сегодня является единственным реальным камнем преткновения для успеха **Dreamcast** во всем мире. И именно он заставляет независимые издательства подходить к разработке игр для **DC** с определенной долей осторожности. Иными словами, одной рукой они всеми силами поддерживают эту консоль, а другой рукой ждут первого знака от **Sony**, чтобы вновь перебежать в ее лагерь. Однако кто именно перетянет на себя этот канат, пока не совсем ясно, так как в этот раз шансы двух компаний примерно равны (у **Sony** намного больше денег и влияния и у нее в любом случае будет лучшая технология, чем у **Sega**, однако **Sega** так же теперь не лыком шита и, наряду с колоссальной поддержкой своей новой системы высококлассными играми, она также умудрилась захватить своей приставкой умы практически всех разработчиков). Развязка же этих событий уже не за горами, и мы еще не раз вернемся к этому вопросу.

Главные Новости PC

Эрнест ДЕМИДОВ

Покойся с миром, Sir-Tech!

14 октября игровой мир был ошеломлен известием о том, что компания **Sir-Tech Software**, чья история насчитывает **18** лет и чье имя ассоциируется с жанром **RPG** как таковым, навсегда покидает компьютерно-игровую индустрию. Братья Норман и Роберт Сиротек, основатели и владельцы **Sir-Tech**, мотивировали принятое решение «изменившейся природой компьютерной индустрии, что сделало нерентабельным существование маленьких независимых издателей». В подобном утверждении есть своя доля истины. Не секрет, что сейчас продаваемость игр обеспечивается не столько их качеством, сколько выделенным на рекламу бюджетом. Не секрет и то, что кассовость приносят не столько оригинальность и новизна, сколько красивая графика и качественно записанная музыка. И очевидно, что мелким и средним компаниям крайне нелегко выживать рядом с такими монстрами, как **Electronic Arts** или **GT Interactive**.

Однако позволю себе заметить, что сейчас сделалось модным перекладывать вину за свои ошибки и упущения на «монстров индустрии» да на «акул игрового бизнеса». Ведь, откровенно говоря, никто не заставлял руководство **Sir-Tech** взваливать на себя промоушн и распространение игр от третьестепенной британской Telstar - по поводу этого достаточно сказать, что одно из тех сомнительных творений было названо в числе худших игр **1997** года. И никто не вынуждал **Sir-Tech** тратить сотни тысяч долларов на некий грандиозный игровой проект от студии **Salt Lake City**, в итоге плавно загнувшийся по причине тотального отставания от современных стандартов...

Впрочем, перейдем от грустного прошлого к туманному настоящему. Наверняка вас сейчас в первую очередь волнует, какая судьба постигнет находящиеся в разработке **Jagged Alliance 2** и **Wizardry VIII**... Можете успокоиться. Оба названных проекта создаются на филиале **Sir-Tech Canada**, и работа там по-прежнему движется полным ходом. **JA2** появится в начале следующего года, **Wizardry VIII** — ближе к концу. Сейчас **Sir-Tech** Canada активно ищет нового издателя. И, думается, что очередь из претендентов не замедлит выстроиться к дверям их офиса.

Легендарность для Нереальности

Epic MegaGames, ответственная за издание **Unreal**, совершенно неожиданно перепоручила разработку его продолжения компании **Legend Entertainment**, наотрез отказавшись объяснять причины подобного более чем странного решения.

Видимо, в основе всего лежит конфликт, возникший между компаниями **Epic** и **GT Interactive**, касательно прав на издание **Unreal 2**: первая горела желанием распространять его при поддержке объединения независимых разработчиков **G.O.D.**, в состав которого влилась зимой сего года, а вторая, получив огромные прибыли от дистрибьюции первого **Unreal**, отнюдь не собиралась лишать себя грядущих прибылей от реализации второго.

Относительно независимая **Legend Entertainment**, публикующая свою игровую продукцию через **GT**, до последнего времени занималась разработкой **Wheel of Time**, гремучей смеси **action** и **RPG** на движке первого **Unreal**. Каким образом могла Legend заполучить права на создание **Unreal 2**? Быть может, **GT** сумела настоять на своем праве издавать вторую часть; быть может, **Epic** это разозлило, и она вообще отказались работать над проектом?.. Но это домыслы. Пресс-атташе **Epic** Марк Рейн утверждает, что компания «поручила Legend разрабатывать игру, а не **GT** — издавать ее». Впрочем, Марк Рейн был вынужден согласиться, что «скорее всего, **Unreal 2** будет издавать **GT**».

Добавим, что студия **Digital Extremes**, создавшая первый **Unreal** и вдруг оказавшаяся не у дел, сейчас вроде как занята на неком новом проекте. Каком именно — **Epic** до ноября не разглашает. По данным из неофициальных источников, это будет нечто в жанре **3D action**, не менее революционное в плане движка и графики, чем **Unreal** в начале нынешнего года. Иными словами — истинный Unreal 2.

Жертвы Prey

Заявленный как **3D action** следующего поколения на произошедшей этим маем выставке **E3** в Атланте, всеми ожидаемый **Prey** в действительности оказался второсортным последышем уходящего поколения. Вызвал всеобщее разочарование, иначе говоря.

И вот, по прошествии четырех с половиной месяцев, **3D Realms** решили исправить ситуацию. Уволен лидер проекта **Paul Schuytema**, а заодно и руководитель программистской бригады **William Scarboro**. Как следует из официального заявления компании, расставание прошло «мирно» и уволенным желают «всяческих успехов в грядущих начинаниях». Выразим похвалу наконец-то научившемуся дипломатичности президенту **3D Realms** Джорджу Бруссарду: помнится, когда из **3D Realms** в **Ion Storm** уходил Том Холл, возглавлявший Prey до Шайтема, в его адрес было отпущено немало колкостей и высоко поэтичных афоризмов...

Prey входит в полосу преобразований, и **3D Realms** клянутся, что когда игра все-таки выйдет (а случится это событие еще не скоро), она будет в полной мере удовлетворять всем возлагающимся на нее чаяниям и надеждам. А пока что главным революционным проектом компании, взамен оплошавшего **Prey**, без лишних обиняков провозглашен **Duke Nukem Forever**. Тот самый, который на движке **Unreal**.

Светлое будущее для Psygnosis

В последние месяцы компания **Psygnosis**, уподобившись ледоколу в Северном Ледовитом океане, проторивает себе путь через череду сложностей и неурядиц. Провалы многих проектов, предполагавшихся в той или иной степени хитовыми. Уход сотрудников с немногих проектов, хитовыми являвшихся. Недавно — закрытие офиса в Манчестере, приведшее к увольнению **75** сотрудников... Собственно, о последнем из перечисленных событий и повествует читаемая вами новость.

«В последние годы **Psygnosis** находится на стадии непрерывного роста, — говорит Гари Джонсон, возглавляющий компанию. — Одним из следствий роста стало то, что расходы на содержание наших служб и на разработку превысили нынешний обьем получаемой нами прибыли. И хотя это поставило в не самое лучшее положение многих наших бывших сотрудников, мы верим, что предприняли правильные и необходимые шаги для восстановления положения компании...»

А если отвлечься от лозунгов, то объяснение окажется еще проще. **Psygnosis** принадлежит корпорации **Sony** и стремится выдвинуться на первое место среди прочих студий, находящихся в ее владении. Игровые проекты, которые вел его филиал в Манчестере, относились к категории «лишь бы окупились, и то славно». Они портили репутацию компании в глазах **Sony**, да и не грозили особыми прибылями. А дальше — см. абзацем выше заявление г-на Джонсона.

Новый хозяин Star Trek

Activision можно поздравить с заключением удачнейшей сделки: на следующие 10 лет компания получила лицензию на разработку и издание всех игр по вселенной **Star Trek**, а также на съемку кинофильмов на ее основе. Впрочем, это не означает отмены выданных ранее лицензий: например, Interplay сохранит права на издание игр **Star Trek** до 2002 года.

Соглашение заключено с **Viacom Consumer Products**, действующей в первую очередь от имени **Paramount Pictures** и **Viacom Productions**. И стоит добавить, что одиннадцатого декабря Paramount выпускает на экраны кинофильм «Star Trek: Insurrection», по которому Activision планирует создавать первую свою startrek'овскую игру в рамках полученной лицензии.

Умер, не успев родиться?

Компания **SouthPeak** Interactive решила отказаться от издания фэнтезийного файтинга **Drachen Zor**, разрабатываемого на **8th Wonder Games**. «**Drachen Zor** попросту не соответствует тем высоким стандартам, которые мы устанавливаем для себя и для наших разработок,» — объяснил журналистам Армистед Сапп, президент компании. И надо сказать, что даже самый беглый взгляд на игровую графику красноречиво свидетельствует в пользу его слов.

SouthPeak Interactive не собирается более иметь ничего общего с **8th Wonder Games**, однако не теряет надежды в будущем создать игру по вселенной **Drachen Zor**, которая представляется им «солидной основой для захватывающего файтинга».

Как поступят **8th Wonder Games** с оставшимся у них на руках законченным на 80% игровым проектом, пока сказать трудно.

Среди сильных мира сего

Как следует из неофициальных источников, крупнейшая компания игровой индустрии **Electronic Arts** обратилась к концерну **Cendant**, находящемуся в состоянии жестокого финансового кризиса, с предложением о покупке принадлежащего ему **Blizzard Entertainment.** Однако благая инициатива гиганта встретила отказ, мотивированный тем, что **Cendant** не намеревается продавать принадлежащие ему игровые компании поодиночке и ищет покупателя сразу на весь «букет»: **Sierra, Blizzard, Davidson** и нескольких менее значимых.

Поговаривают, что **EA** могла бы согласиться даже и на покупку всех сразу (уж чего-чего, а денег ей хватит), однако в таком случае она подпадет под антимонопольное законодательство, что ее руководству нисколько не улыбается.

О нарушителях и о законности

...И да возрадуются все поборники справедливости, потому как Закон снова восторжествовал. И волею калифорнийского суда создался прецедент, позволяющий отныне на корню пресекать нелегальное тиражирование всевозможных пользовательских доработок и дополнений к официально выпущенным играм.

А было так. Существовала **3D Realms.** И породила она **Duke Nukem 3D**. И был тот самый **Duke Nukem 3D** оснащен встроенным редактором, позволяющим пользователям создавать собственные к нему уровни. Уровни те во множестве появились на фанатских онлайновых сайтах, и было то в рамках законности. Однако потом, откуда ни возьмись, явилась злокозненная **Micro Star**, скачавшая **300** таковых уровней и опубликовавшая их под общим названием **Nuke It!**, и сие деяние было уже незаконным.

И все складывалось для нарушителей распрекрасно. Но вот издавшая игру компания **FormGen**, позже вошедшая в состав **GT Interactive**, вознегодовала и подала на **Micro Star** в суд. Суд, состоящий из нормальных людей (т.е. не геймеров), путем долгих разбирательств с трудом уяснил себе суть игрового продукта как такового, после чего осудил злоумышленников из **Micro Star** на некую вовсе даже не микросумму. И правильно поступил, собственно говоря.

Одиссея за Оскаром

Вторая часть **Abe's Odyssey** еще не появилась, но уже существует полнометражный мультипликационный фильм **Oddworld: Abe's Exodus the Movie**, созданный на основе игровых технологий и пока что демонстрирующийся только в одном из лосанджелесских кинозалов. Недавно же студия **Oddworld Inhabitants**, занимающаяся разработкой игры, сообщила прессе о том, что собирается номинировать мультфильм на Оскара в категории «лучшего анимационного произведения».

Если это произойдет, то **Abe's Exodus the Movie** станет первым в истории компьютерно-игровым мультфильмом (другого обозначения тут и не подберешь), выдвинутым на соискание престижной награды. Пожелаем ребятам из **Oddworld Inhabitants** удачи и будем ждать, чем же закончится новая, теперь уже кинематографическая одиссея неугомонного **Abe**.

СИ

Железные новости с Сергеем Овчинниковым

Сергей
ОВЧИННИКОВ

За последние несколько месяцев в игровой индустрии сложилась весьма интересная и очень нестабильная ситуация, результатом разрешения которой может стать полное перераспределение основных авторитетов этого рынка. Несмотря на некоторое затишье собственно в производстве игр, полный застой в области создания новых трехмерных технологий и продолжающийся триумф компании **3Dfx**, схема, по которой сейчас работает большинство игровых компаний, в скором времени может резко измениться. К чему же нас ведут флагманы игровой индустрии, объединенная когорта производителей оборудования и разработчиков игр?

Прежде всего, и эта тенденция наметилась уже довольно-таки давно, современный уровень трехмерных технологий, даже с учетом прогнозов его дальнейшего развития, все равно не обеспечивает сколько-нибудь серьезного продвижения будущих игр в плане реалистичности отображения мира. Конечно, в ближайшее время мы еще сможем увидеть несколько игр с умопомрачительной графикой, таких, как **Sonic Adventure** или **Quake III Arena**, но по большому счету дальнейший рост «полигонной производительности» не сможет дать разработчикам возможность генерировать еще более красивые картинки. Частично мы могли наблюдать этот процесс уже в момент появления **Voodoo2**, вдвое поднявшего планку производительности, но вместо того, чтобы улучшать качество изображения, просто-напросто, с подачи разработчиков, увеличившего частоту смены кадров. Конечно, сейчас разработчики постепенно начали «подтягиваться», однако сам **Voodoo2** уже далеко не молод, и на смену ему **3Dfx** уже готовит очередную «революцию». Вопрос лишь в том, смогут ли разработчики по достоинству использовать и технические возможности нового чипа? Разработка игр с полигональными движками подошла сейчас к своему пиковому краю, когда после достижения лимита производительности, скажем, в 3-5 миллионов полигонов в секунду разработка моделей для таких графически мощных игр становится просто-напросто чрезмерно сложным и трудоемким дорогим занятием, доступным лишь издателям-гигантам наподобие **Sega**, **Nintendo**, **Electronic Arts**, **Square** или **Microsoft**, способным тратить на разработку игр по несколько лет, совмещая это с многомиллионными вливаниями в проект. Вполне понятно, что, упершись вплотную в такой лимит, разработчики игр начнут искать новые варианты построения своих движков, и тогда так хорошо обкатанный, обсчитанный и приносящий такую гигантскую прибыль игровой мир, построенный на элементарном треугольнике, может в одночасье рухнуть. Все это — совсем не дела далеких дней, и очередная революция 3D-технологий может произойти гораздо раньше, чем это можно предположить. Дальновидные компании уже сейчас вплотную подошли к созданию такой технологии, которая содержала бы в себе полный или частичный отказ от полигонов. И по некоторым сведениям, заменой полигонов вполне могут стать некие **NURBS**. Несмотря на то, что русского перевода этой заковыристой аббревиатуры пока еще не придумано, попытаюсь вкратце объяснить, что же это такое. Технология **NURBS** позволяет представлять трехмерные объекты не как набор слепленных друг с другом многоугольников, а как просчитанные тригонометрической формулой гладкие поверхности, которым придан объем. Главное преимущество технологии в том, что, в отличие от полигональной графики, **NURBS** не требуют столь серьезных объемов вычислений, как сложные сцены, состоящие из десятков тысяч полигонов, и, что еще важнее, графика, формируемая при помощи **NURBS** выглядит много реалистичнее полигональной, поскольку в ней обозначено решение вечной проблемы углов — синусоидальные линии их лишены по определению. С другой стороны, эта технология подходит исключительно для формирования крупных поверхностей, предметов и персонажей, а когда дело доходит до создания мелких деталей «треугольные собратья» все еще кажутся лучшей альтернативой. Однако решение проблемы наверняка не заставит себя долго ждать, ведь, как стало известно, новой технологией весьма заинтересовалась сама компания **Sony**, серьезно вознамерившись встроить аппаратную поддержку генерации **NURBS** в свою новую приставку **PlayStation II**, которая может появиться на рынке уже в следующем году. Серьезной разработкой перспектив **NURBS** занимаются и компьютерные разработчики — такие, как **3D Realms** и даже, по некоторым сведениям, **id Software**. Что касается **3D Realms**, то ее портальная технология с использованием **NURBS** должна была появиться в супер проекте **Prey**, который пока что еще не показывался на наши глаза. Однако известно, что **Prey** все еще находится в разработке, и имеется высокая вероятность того, что эту игру мы в скором времени увидим в действии — возможно, на **E3'99**. Что же касается других лидеров индустрии, они пока что не намерены делиться своими планами, делая основные ставки на свои теперешние проекты. После прошедшей в начале октября выставки **Tokyo Game Show** в удачном старте одного такого нового проекта, а именно приставки **Dreamcast** от **Sega**, уже мало кто сомневается. За несколько дней до начала выставки компания провела большую пресс-конференцию, на которой, наконец-то посвятила общественность в финальные детали японской премьеры приставки. Дата выхода назначено 27 ноября 1998 года, когда **Dreamcast** появится на прилавках японских магазинов по цене 29800 иен, что по сегодняшнему курсу составляет около 230 долларов. Однако за полтора месяца иена, скорее всего, несколько снизит свое значение по отношению к доллару, и цена составит порядка 180-200 долларов. В комплект поставки будет также входить программное обеспечение для работы с Интернет, диск, названный **Dream Passport** с интернет-браузером, программой для работы с электронной почтой и другими утилитами. При этом известно, что браузер не является, вопреки ходившим ранее слухам, версией **Microsoft Internet Explorer** и, помимо прочего, не способен работать с **Java**-приложениями. **IE 4.0** для **Dreamcast**, скорее всего, появится лишь весной. Также в коробке с приставкой вы сможете найти один контроллер и, возможно, демо-диск. Карточка памяти **VMS**, как и в памятном случае с **Nintendo 64**, будет продаваться отдельно. **Sega** также анонсировала на пресс-конференции все дополнительные устройства, которые в ближайшее время появятся на рынке. 27 ноября в магазинах уже появятся стандартные разноцветные джойпады, специальные контроллеры, напоминающие те, что мы видим в игровых автоматах, с долгожданными шестью кнопками для любителей файтингов, аналоговый руль для гоночных игр (в данном случае, для **Sega Rally 2**). Также покупатели приставки смогут обзавестись специальным конвертером, позволяющим подключать приставку к компьютерному монитору. Ну, а для максимально эффективной работы в Интернет при помощи **Dreamcast**'овского модема всем желающим предлагается специальная клавиатура. Поскольку стандартный контроллер **Dreamcast** не снабжен модным сегодня на **PlayStation** и **Nintendo 64** трясущимся устройством, то его также можно будет себе прикупить, но несколько попозже, ориентировочно, в марте. Цены на все эти аксессуары колеблются от 15 до 50 долларов. Обладателям же старых контроллеров **Saturn** тоже не стоит расстраиваться — специально для них будет выпущен некий конвертер, позволяющий играть на **Dreamcast** со старыми джойпадами. Напоследок были объявлены официальные технические спецификации приставки, которые мы здесь с удовольствием и приводим:

Процессор **Hitachi SH-4** 128-бит **RISC 200** Мгц, 64-битная системная шина, работающая на частоте 100 Мгц, производительность 360 MIPS, 1400 MFlops, 16 Мб оперативной, 8 Мб видео, 2 Мб памяти на звуковом процессоре; видеоподсистема **NEC Power VR Second Generation**, пиковая производительность 3,5 млн. полигонов в секунду; звуковая подсистема основана на 64-голосном синтезаторе **Yamaha** с поддержкой 3D-позиционирования звука; 12-скоростной CD-ROM Yamaha с постоянной скоростью считывания; встроенный модем на 33,6 Кб/с; вес 1,5 кг. Мощность системы даже без учета необыкновенно слаженного баланса компонентов вполне сопоставима с самыми мощными современными **PC**. Ну, а с подробным списком игр вы можете ознакомиться в колонках новостей и в статьях нашего журнала.

Перейдем к проблемам не менее насущным. А именно к разгоревшимся внезапно в середине октября процессорным войнам. На сей раз битва началась задолго до премьер новых технологий — буквально в течение нескольких дней свои новинки анонсировали практически все основные производители процессоров. Первой, и наиболее удачливой в этом деле оказалась компания **AMD**, представившая публике свой **K7**. Согласно заявлениям **AMD**, первые процессоры на базе архитектуры **K7** появятся в продаже уже в первой половине 1999 года. **K7** первоначально будет производиться по 0,25 микронной технологии, вмещать в себя кэш второго уровня объемом от 128 К до нескольких мегабайт, работающего на частоте процессора, а также, внешним кэшем третьего уровня, работающим на частоте 100 МГц. Также новые процессоры будут оптимизированы под инструкции **3D Now!** и станут работать на частотах, превышающих 500 Мгц, что позволит продукции **AMD** опередить даже форварда **Intel**'овского процессоростроения, новый чип **Katnai** с инструкциями **MMX2**, которые, по мнению **AMD** являются лишь аналогом более передовых **3D Now!** Помимо всего прочего, процессоры **K7** будут оптимизированы под работу с системной шиной на высоких частотах, доходящих до 200 Мгц, и поэтому будут выходить в новом типе корпуса, требующем соответственной материнской платы и, скорее всего, нового типа используемой памяти. Что касается конкурентов, то они восприняли новый выпад **AMD** довольно спокойно: компания **Cyrix** анонсировала, наконец, кое-какие спецификации своего процессора **M3**, который будет производиться на заводах **National Semiconductor**, удивив всю общественность намерением использовать 0,18 микронный технологический процесс, а **Intel** отрапортовала в итогах третьего квартала о существенном увеличении прибылей компании. Это стало довольно-таки серьезной неожиданностью, поскольку **Intel** уже давно не показывала столь высоких финансовых показателей. Новость приободрила и саму компанию, которая немедленно сообщила о том, что собирается и впредь преподносить рынку столь приятные сюрпризы. Тем временем доля компании на рынке процессоров за последнее время несколько сократилась и на сегодняшний день составляет порядка 81%. Разговоры об **Intel** почему-то всегда напоминают нам о нашей любимой игровой индустрии и о компании, которую можно считать нашим маленьким игровым **Intel**'ом. К сожалению, сегодня с именем **3Dfx** связана не слишком приятная история. Дело в том, что компания **3Dfx** выпустила на днях новый набор драйверов для своих акселераторов на базе **Voodoo2**, сопроводив это событие серьезной шумихой по поводу «неслыханной производительности» **Voodoo2** в комплекте с новыми драйверами. Как можно догадаться, сказанное **3Dfx** оказалось правдой лишь отчасти. Увеличение производительности с новыми драйверами ощутят лишь те игроки, которые используют **Voodoo2** в **SLI**-конфигурации, да еще и играют в продукцию, выпущенную для **Direct X 6.** Поскольку на данный момент игр, кроме **Shogo: MAD (Ярость)**, еще нет и в помине, то полезность новых драйверов оказывается весьма сомнительной, а уж развернувшаяся вокруг них шумиха — фактом очередной «нечистоплотности» **3Dfx**. Однако компании не до мелких скандалов, поскольку от **3Dfx** пришла и, несомненно, более серьезная новость — **3Dfx** решила глобально снизить цены на свои акселераторы и начала проведение крупнейшей за последнее время рекламной кампании, посвященной этому событию, под лозунгом: «**The Power of Two**». Отныне **3Dfx** решила по максимуму продвигать **SLI**-конфигурацию **Voodoo2**, предлагая такие решения по цене около 300 долларов — за эти деньги покупатели получат две 12-мегабайтные карты на базе **Voodoo2**. Разумеется, пионером акции стала **Creative**, немедленно снизившая цены на всю линейку своих **Voodoo**-акселераторов, результатом чего стало то, что 8-Мб вариант **3D Blaster Voodoo2** теперь стоит меньше ста долларов, а 12-Мб — около 150. Что ж, теперь можно с уверенностью сказать, что **Voodoo2** стал доступен массам. Для нас, правда, теперь что 150 долларов, что 300 — все одно. На этом позвольте прерваться, напомнив о скорой встрече — через две недели вы вновь сможете узнать обо всем самом интересном из мира железа.

СИ

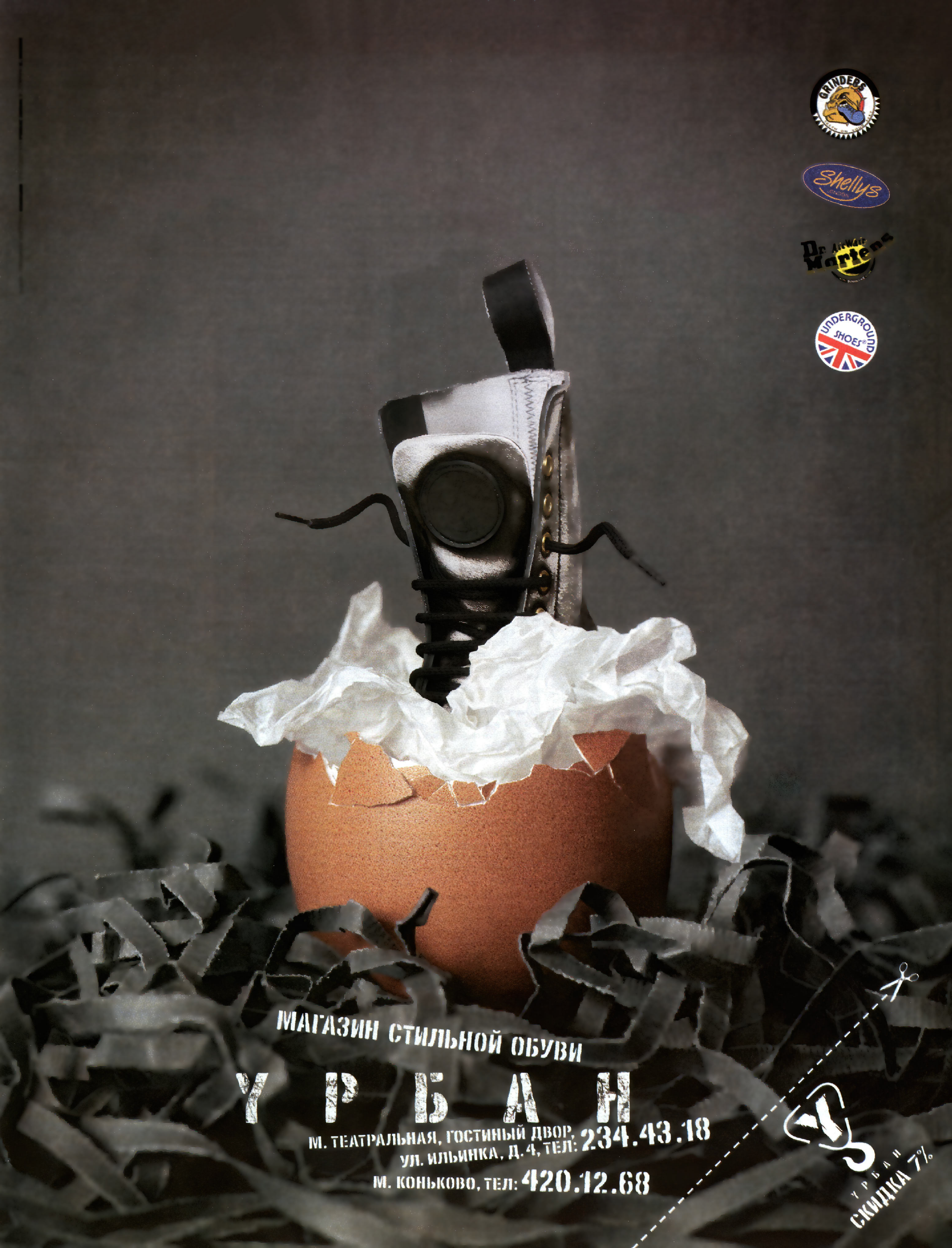
Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ
Год рождения: 1978
Геймер-стаж: 12 лет
Знание предметов:
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта:
Идеальная RPG
Любимые игры:
Mario 64
Последний фаворит:
Sonic Adventure





Адрес: ovch@gameland.ru


МАГАЗИН СТИЛЬНОЙ ОБУВИ
УРБАН
М. ТЕАТРАЛЬНАЯ, ГОСТИНЫЙ ДВОР,
УЛ. ИЛЬИНКА, Д.4, ТЕЛ: 234.43.18
М. КОНЬКОВО, ТЕЛ: 420.12.68
УРБАН
СКИДКА 7%
GRINDERS
Shellys
Dr. Martens
UNDERGROUND SHOES

Rainbow Six vs. SpecOps: Rangers Lead the Way

Леонид МАКСИМОВ, Денис ДАВЫДОВ, Александр ЛАНДА

Это не откровение, а констатация факта. Наибольший интерес представляют состязания между равными бойцами. Скучно наблюдать, как безусловно сильнейший рубит на куски откровенно слабейшего. И совсем другое дело, когда противники эквивалентны по силам, когда исход поединка до последнего момента остается непредсказуемым. Особая же острота ощущений появляется, когда, при прочих равных условиях, оппоненты используют разную тактику и диаметрально противоположные стили борьбы. К примеру, молодость и сила против осторожности и опытности, тупая агрессия против прогрессивной обороны, магия против стали...

В этом смысле жестокая схватка с применением лучших образцов американского огнестрельного оружия между **Rainbow Six** и **SpecOps: Rangers Lead the Way** обещает нам захватывающее зрелище. На арену выбрались два практически равноценных бойца, схожих даже внешне, но с разной идеологией и подходами к ведению борьбы.

Готовы? Пускаю обратный отсчет времени: «Три, два, один...

Под дулом АК74

Для начала поясним, почему для нещадного столкновения лбами были выбраны именно эти две игры. Обобщающим критерием в данном случае выступила общая концепция: имитация боевых действий рейнджеров (спецназовцев) и попытка создать на основе этого военный симулятор. Причем в обоих случаях действовать бравым ребятам приходится в предельно экстремальных условиях, когда счет времени идет буквально на секунды. Когда Особо Важные Персоны находятся под дулом АК74. Когда существует угроза взрыва какого-либо важного объекта... Очевидно, что рассчитывать на грубую силу, танки и кавалерию при подобном раскладе неприемлемо. Автоматически предполагается наличие стратегического элемента, умение молниеносно принимать решения и быстро ориентироваться в сложных ситуациях.

Однако же неправомерно было бы говорить о том, что игры абсолютно идентичны. Безусловно, обе являются единственными представителями едва-едва зародившегося ответвления 3D action под условным названием «псевдореалистичный симулятор командных действий». Безусловно, они исходят из одних и тех же предпосылок, у них одна точка отсчета. Но и по реализации, и по игровой атмосфере **R6** и **SO** значительно отличаются друг от друга.

Игры демонстрируют различное понимание избранного поджанра, при этом каждая постулирует свой подход как единственно верный. Отлично. Наша с вами задача — решить, чей вариант является более прогрессивным и интересным. Чем мы сейчас и займемся.

Восемь против двоих

Обе игры начинаются с подбора кандидатур для будущей операции. По этой части **SO** отличается завидной скромностью: выбрать можно лишь двух бойцов из трех-четырех возможных вариантов. **R6** предлагает куда больший простор: на задание позволяется взять восьмерых из пары десятков уникальных спецназовцев, различающихся по десяти параметрам.

По сравнению с абстрактными машинами для убийств, предлагаемыми **SO**, бойцы из **R6** выглядят во сто крат более человечно. Каждый из них наделен индивидуальностью: при выполнении миссии вы можете узнать любого из своих подчиненных в лицо; для каждого из них имеется биографический очерк с описанием мотивов вступления в организацию «Rainbow», фактами из личной жизни и прочей сопутствующей информацией.

А самое главное, что **R6** предлагает удобное централизованное управление всей восьмеркой бойцов, реализованное посредством разбиения личного состава на несколько команд. Последних может быть до четырех, причем каждую из них вы впоследствии можете возглавить, каждой из них вы можете отдавать приказания.

Восемь против двоих. С первых же секунд поединка **R6** пробует вырваться вперед. И возникший отрыв еще более увеличивается, когда дело доходит до экипировки. **SO** опять преподносит наиболее упрощенный вариант: ее бравые ребята «поставляются» с фиксированной комплектацией, иначе говоря — с жестко заданным набором вооружения. Экипировка же **R6** сродни аналогичному процессу в таких играх, как Jagged Alliance и X-COM — правда, с существенным сокращением ассортимента. Но и ничего лишнего нет: любое оружие, будь то пистолет, граната, взрывчатка или винтовка, пригодится практически в любой операции, а выбор определяется в большей степени вашими личными предпочтениями и применяемой тактикой...



Итак, **SO** уже позорно плетется в хвосте, а **R6** с ходу набирает обороты и теперь гордо щеголяет в лидерах... Хмм... Вы действительно так подумали? Зря. Ситуация может быть представлена в радикально ином ключе. Но не спешите! — через некоторое время мы вернемся к данному вопросу. А сейчас обратим-ка свое внимание к заданиям, которые играющему приходится выполнять на миссиях.

Цели и методы

R6 предлагает последовательно выполнять одно задание за другим. При этом нельзя забывать о том, что над игрой поработал профессиональный писатель: все сюжетные переходы сдобрены изрядной порцией текста, раскрывающего подоплеку событий. Вдобавок, появляются новые бойцы, в заданиях фигурируют новые организации и личности. От миссии к миссии игровой мир живет и развивается. В **SO** приводится в исполнение почти что азбучная схема: общеигровая кампания разбита на пять глобальных этапов, каждый из которых, в свою очередь, делится на несколько, от трех до пяти, конкретных операций.

Основными противниками в **R6** выступают террористы, в **SO** — бойцы регулярных вооруженных сил самых различных армий мира. **R6** тяготеет к локальным городским операциям, направленным против боевиков-террористов, в крайнем случае — партизан, а **SO** предпочитает открытые пространства и широкомасштабные (с учетом малого состава команды, конечно) полевые операции.

Ограничений по времени в **R6** нет, в то время как в **SO** таковые ограничения играют далеко не последнюю роль. На каждое задание отводится столько-то минут, и если вы не укладываетесь в лимиты, миссия автоматически признается проваленной. К чему приводят жесткие временные рамки? Разумеется, к уменьшению элемента стратегического планирования и увеличению элемента action. Как в известном анекдоте: чего тут думать, тут трясти надо!..

По части разнообразия заданий с небольшим преимуществом выигрывает **SO**. Пожалуй, **R6** часто повторяется, выдвигая одну за другой миссии с одинаковыми целями: например, предотвратить бегство на самолете или на автомобиле одного из главарей наркогруппировки. Несмотря на то, что все цели оправданы сюжетной линией, суть любого задания сводится к одной из трех вещей: освобождению заложников, истреблению террористов и разминированию бомбы. Однако повторяющиеся задания не делают **R6** однообразной. Не делают, так как здесь первоосновны не сами задания, а методы их решения. Главное — не цель, а методика ее достижения.

SO по части целей куда как разнообразнее. Обычно операция не сводится к тотальному истреблению всех бойцов противника: если подобное и происходит, то как вынужденная мера самообороны. Сами же задания характеризуются, по сравнению с R6, гораздо большим разнообразием и, если позволите так выразиться, изысканностью асфальторовняющего катка. К примеру, если основная цель миссии — заминировать некий объект, то для ее достижения вам придется выполнить еще ряд «подзаданий», как минимум — аккуратно убрать охрану, а желательно — поднять на воздух весь военный городок, окружающий этот вожделенный объект.

Дела штабные

После выбора бойцов и получения инструктажа рейнджеры **SpecOps** вихрем уносятся на задание, под завистливые взгляды ребят из конторы «Rainbow», которые, напротив, прилежно штудируют особенности будущей операции и планируют совместные действия. В который уже раз **R6** акцентируется на стратегическом элементе, а **SO** отбрасывает таковой в сторону как нечто никчемное и не в меру обременительное. Что ж, пусть так. **SpecOps** проливает чужую и свою кровь на очередной нелегкой миссии — не станем мешать. Забудем ненадолго про **SO** и обратимся к **R6**.

Рассмотрим, как можно успешно завершить операцию в **R6**, свалив всю грязную работу на своих ребят и самому при этом ни разу не сунувшись под пули. Перед вами — масштабная карта предстоящих боевых действий. Территория, скорее всего, небольшая, и не составит труда внимательно изучить ее, запомнив расположение террористов, заложников, мин и прочих мелких картографических объектов. От вас требуется воображение и умение представить себе картину предстоящего боя, основываясь на открывающихся взгляду схематичных набросках. Потребуется и опыт предыдущих успешно (с двадцатой попытки...) завершенных заданий. К слову говоря, еще тут есть кнопка 3D view, который лучше не пользоваться: голова разболится, а понимания карты не прибавится.

Исследовав карту вдоль и поперек, можете приступать к написанию пьесы для театра военных действий. В ваших силах проложить маршруты движения; указать специальные действия: разминирование бомб, установку взрывателей на двери; изменить скорость движения: крадучись, шагом и бегом; задать линию поведения: не реагировать на противника, стрелять в случае необходимости, при малейшем поводе переходить в атаку, сопровождать заложников... Можно даже заставить своих ребят



четырежды за миссию прерывать следование маршруту до подачи определенной команды.

Потенциал колоссальный: теоретически, при условии грамотного предварительного планирования, где-то в половине случаев можно пройти миссию без непосредственного личного участия. Но, разумеется, наиболее ответственные действия следует проводить самостоятельно, используя товарищей по оружию в качестве живого... прошу прощения, огневого прикрытия.

Эй, **SpecOps**, ты еще не уснул там на своей миссии? Протри глаза — мы переходим к непосредственным боевым действиям. И тут уж тебе слово...

Две системы

А теперь существенная оговорка, которую с тем же успехом можно трактовать и как первый достигнутый нами вывод. Дело в том, что упрощенная предмиссионная стратегическая схема **SO** не становится слабой стороной игры. Напротив. Первостепенным отличием **SO** от **R6** является весомая доля 3D action. Как ни парадоксально это прозвучит, но окажись **R6** реализованной в походовом режиме, она бы сохранила значительную часть игровой структуры, в то время как **SO** превратилась бы в нечто невразумительное и бесформенное.

В **SO** успех любой операции на девяносто процентов зависит от ваших действий на миссии, от быстроты мышечной (от слова «мышка») реакции и скорости протекания вашей мозговой деятельности, между тем как **R6** существенно принижает ценность 3D action как такового, переклады-



Rainbow Six



SpecOps





вая львиную долю ответственности за успешное выполнение миссии на железные плечи получившего от вас указания AI. В **R6** на порядок больше различных манипуляций по подготовке к сражению, и в этом заключается «изюминка» игры. Для **SO** тяготы предмиссионной подготовки чужды: требуется ли планирование для прохождения очередного уровня в Quake или в Doom?..

Мы получаем два подхода к реализации одинаковой идеи. И, не вдаваясь пока что в дебри их сравнивания, выходим на миссию, под дождь и снег...

Или ты, или тебя

...использующей все преимущества 3D ускорителя **SO**. Игра обрушивает на нас впечатляющий набор современных спецэффектов: тут и погодные неурядицы, и разноцветные вспышки выстрелов... Про **R6** в этой связи лучше и не вспоминать — единственное, что может предоставить творение Red Storm графическим чарам конкурентки, так это недурственную анимацию моделей.

Таймер, появляющийся в **SO**, ощутимо стимулирует к активности: подчас приходится ломиться напролом вместо того, чтобы неспешно снять всех противников по одному. **R6** же не требует скорых решений, напротив, призывает к аккуратности и скрытности. Если террорист увидит вашего бойца, то первым делом пустит пулю в лоб заложнику, чья смерть ознаменует для вас провал всей операции.

Гибель персонажей. В **R6** это бывает сплошь и рядом: если не успеваешь ты, то успевают тебя, и секундная заминка перед выстрелом равносильна самоубийству. Действовать силовыми методами бессмысленно: противник за несколько секунд разносит ваш отряд в клочья. Никакого расхождения с реалиями: как вы, наверное, знаете, пуля и в жизни чрезвычайно смертоносна.

SO куда как условнее и предлагает нам с вами привычное «здоровье». И совершенно правильно поступает. Здесь каждый из вашей пары бойцов представляет высочайшую ценность. Отсюда и получается, что за среднестатистическую миссию **R6** вы убиваете около десяти-пятнадцати террористов, тогда как бойцы **SO** «выносят» не менее, а то и более двух-трех десятков. Если бы реалистичность по части смерти в **SO** была такой же, как и в R6, после миссии на поле брани оставалась бы лишь парочка мертвых рейнджеров.

Игры различаются и взглядом на происходящее, в самом прямом смысле этого слова. **SO** придерживается вида от третьего лица, лишь в качестве временного режима поглядывая «из глаз». Для **R6** именно последний режим является наиболее удобным... а точнее, единственно приемлемым. Данное различие является следствием разных концепций, положенных в основу игр: как уже говорилось, **SO** в большей степени ориентирована на глобальные боевые действия, где наличие панорамного обзора жизненно необходимо; **R6** же предполагает более тонкий подход, реализовывать каковой от третьего лица попросту неудобно.

Каждая игра по-своему исповедует и «реалистичность», хотя здесь выявляются некоторые сходные черты. Например, патроны в магазине автомата имеют тенденцию быстро заканчиваться (особенно если из этого автомата стрелять длинными очередями), а на перезарядку, естественно, требуется время. И по закону подлости, свято соблюдаемому в обеих играх, патроны всегда кончаются в самый неподходящий момент. Но даже и здесь обнаруживаются различия на почве реализма: в **R6** для перезарядки нужно нажать специальную клавишу, а ребята из **SO** проделывают эту операцию самостоятельно. Правда, разработчики **R6** явно перестарались: автоматическая перезарядка и удобнее, и логичнее по смыслу — если только рейнджер не полный дебил, готовый идти в атаку с железной дубиной вместо автомата наперевес. Впрочем, **R6** сразу же и реабилитируется за счет возможности управлять темпом стрельбы из автоматического оружия, выбирая режим одиночных выстрелов, короткую или длинную очередь; на миссии это крайне полезно.

Насколько мне известно, профессионалы пользуются только проверенным оружием и мародерством не занимаются. Red Storm об этом знали и ведали (или, быть может, Том Клэнси объяснил). В R6 нет возможности ни подбирать сомнительное вооружение террористов, ни обыскивать их трупы: используется только то, что взято с собой. **SO**, напротив, мародерство разрешает, но в несколько извращенной манере: останки норовят через десяток секунд исчезнуть вместе с экипировкой, а потому требуется поспешать. Это опять же к вопросу о различном понимании «реализма».

В завершение темы — несколько слов о движениях солдат. Здесь несовершенство наблюдается в обеих играх, однако **R6** доводит отдельные моменты прямо-таки до маразма. Взглянув на о-очень длинный список клавиш управления, вы наверняка подумаете, что бойцы по гибкости и прыжково-двигательным способностям легко смогут дать сто очков вперед любой Ларе Крофт. Как бы не так! На деле солдафоны не умеют ни то что ползать, но даже передвигаться на корточках и перекатываться: вальяжно расхаживают в полный рост, как индюки на куриной вечеринке. **SO**, возможно, тоже не идеален по части управления, но необходимый минимум движений все же предоставляет.

Не выстрелом, но телом

Несмотря на то, что R6 изначально ориентирован на командные действия, AI напарника из **SO** производит лучшее впечатление. Точнее, не совсем так: слабым является искусственный интеллект в **R6**. Когда речь идет о выполнении заранее отданных приказаний — все нормально. Но как только разговор доходит до действий вашей команды на миссии, начинаются проблемы. Ваши ребята таскаются за вами как привязанные, совершенно не интересуясь окружающим миром. Выполните команду «кругом» и понаблюдайте за ними. Только заранее удостоверьтесь, что поблизости не находится представительниц прекрасного пола: есть вероятность, что вам захочется... эээ... некоторым образом откомментировать действия «спецназовцев»... Короче говоря, прикрытие со спины ваши товарищи по оружию обеспечивают не метким выстрелом, а собственным телом. Кроме того, они часто не в состоянии уступить дорогу друг другу, вам лично, а подчас и попросту подставляются под ваш выстрел.

Напарник из **SO** действует на порядок более грамотно. Вы можете в любой момент отдать ему одну из четырех команд: «двигайся вперед», «задержи такого-то», «следуй за мной» и «стреляй». Но даже без вашего приказа он «догадывается», когда вас нужно прикрыть, а когда — не путаться под ногами; не создает лишней суеты и даже предупреждает о брошенной гранате. Единственно, товарищ прямо-таки обожает теряться, причем его отсутствие чаще всего обнаруживается лишь в самый ответственный момент.



Условности и недоработки

Первая условность, которая, мягко скажем, не укладывается в рамки реалистичности, это аптечки и взаимозаменяемость патронов от разного оружия в **SO**. Вторая «достопримечательность» **SO** — постоянно то ли воскресающий, то ли вновь заново рождающийся напарник: прямо Будда и Христос в одном лице, а не рейнджер! Очевидно, что в этом свете **SO** как «симулятор» умирает окончательно, дабы окончательно воскреснуть как action.

Правда, action в **SO** тоже страдает некоторыми упущениями. А именно — отсутствием multiplayer, тем более что **SO** прямо-таки создан для командной игры.

Обратимся теперь к **R6**. И обратившись, согласимся, что разработчики из Red Storm, вероятнее всего, состоят в числе приверженцев культа смерти. С одной стороны, совершенно справедливо подмечено, что пуля, пущенная в лоб, чаще всего вызывает летальный исход. Но почему бойцы загибаются от двух попаданий в руку или ногу? От болевого шока? Если так, то, следуя законам реализма, после первой попавшей в ногу пули боец должен не нелепо дернуться и остаться стоять на прежнем месте, а рухнуть на землю. Зато как картинно он опрокидывается на спину после второй пули, и как эффектно под ним образуется лужа крови!.. Правда, упомянутая лужа почему-то образуется под корпусом, а не под дважды простреленной ногой. Но в сравнении со всем остальным это уже мелочи.

Что еще? Противники нередко ведут себя откровенно глупо. Например, как вам понравится часовой, нимало не опечаленный созерцанием трупа товарища и как ни в чем ни бывало продолжающий вершить обход.

Однако, несмотря ни на что, **R6** обладает одним глобальнейшим преимуществом по сравнению с **SO**: поддержкой multiplayer. Кооперативный режим играется очень даже неплохо, проверено.

Кто кого?

Перед выходом **R6** пресса пестрила сообщениями о том, что грядет «киллер SpecOps». Но когда игра появилась, стало очевидно, что первоначальные представления были в корне ошибочны. **Rainbow Six** не стала киллером **SpecOps**, потому как физически не могла быть таковой. Для «убийства» **SpecOps** следует обходить ее по части action, а не пытаться давить принципиально новой системой планирования операций.

Есть два критерия, по которым можно сравнивать **SO** и **R6**. Первым из критериев является увлекательность и качественная реализация в целом, и по этому критерию хотелось бы провозгласить равенство. Каждая из игр обладает рядом преимуществ и недостатков, причем первых больше, но зато вторые подчас донельзя досадны. Каждая из игр по-своему интересна и ни в чем не конкурирует с оппоненткой, так как выдвигает собственное уникальное понимание одного и того же жанрового ответвления.



Но остается еще и второй критерий. Ведь что представляет собою **SpecOps**? В первую очередь — 3D action, преподанный с нестандартной точки зрения. Безусловно, присутствует предмиссионная подготовка. Безусловно, сам характер игрового действа предполагает изрядную новизну. Да и командные действия никак не типичны для канонического понимания жанра. Игра стала новым пониманием, новой ветвью жанра 3D action, симулятором командных действий, но не более того. **SO** предлагает нам военизированное действо, реалистичное настолько, насколько это кажется разумным для интересной компьютерной игры, да еще в компании столь же ловких и отчаянных сорвиголов, как и мы. И это принесло плоды — успех **SO** неоспорим, и в ноябре месяце будет подтвержден дополнительными миссиями — **SpecOps: Bravo Team**, существенно расширяющими игровые возможности оригинала. Как факт следует принять и то, что **SO** не только открыла новое направление, но и породила последователей. На подходе симулятор диверсионно-разведывательного подразделения Delta Force, за ним следует симулятор команды морпехов Navy Seals. Да и сами Zombie не успокаи-



ваются на достигнутом: ими уже закуплен высокотехнологичный движок LithTech Engine, который ляжет в основу **SpecOps 2**.

И совершенно иную картину мы получаем в **Rainbow Six**. Даже в горячечном бреду я бы не рискнул сравнить его с Quake или любым другим 3D action. Трехмерность, элементы из action и протекание миссий в реальном времени являются не более (но и не менее) чем формой для реализации игровой архитектуры жанра «combat simulation». Вы знаете, что это за жанр? Перечисляю: Wages of War, Soldiers at War, Swat 2, Commandos, Jagged Alliance, X-COM...

SpecOps уже стала вехой в истории развития компьютерных игр. Клоны и последователи. Успех и признание. А **Rainbow Six** оказалась «белой вороной», впитавшей что-то из одного жанра, что-то из другого. Да, игровая история помнит игру, подобную **R6** — это была занятная стрельба по террористам в доисторической Hostages. Но более никто не осмеливался ступить на тропу максимально реалистичного симулятора. В сущности, если **SpecOps** открыли новую жанровую страницу, то **Rainbow Six** должна была внести на ее белое полотно первые записи, показав новое качество. Но не стоит утверждать, что она сумела это сделать, так как реализм в ней крайне однобокий, в чем-то абсолютный, в чем-то — крайне далекий от абсолюта.

А как следствие, мы получили две действительно сильные, но не взаимозаменяемые игры. Никто никого не убил, на «Дуэли» — ничья.

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия + RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sir-Tech
РАЗРАБОТЧИК:	Sir-Tech
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, WIN'95, SVGA
ОНЛАЙН:	http://www.sirtech.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	X-COM3, Incubation, Soldiers at War, Wages of War

JA2: Интервью с Sir-Tech

Юрий ПОМОРЦЕВ
biblion5@hotmail.com

В сентябрьском номере мы опубликовали статью о JAGGED ALLIANCE 2. Это интервью — продолжение.

СИ: Страна Игр: Будет ли JA2 в духе оригинального JA (наличие главной цели, дополнительных квестов, общение с NPC), при этом, оставив все те нововведения, которые были в DG? Увы, DG при всех своих преимуществах не стал тем хитом, коим был первый JA. Не повторится ли история?

Sir-Tech: Что же, JA2 будет больше похож на первую часть серии. Мы вернулись к истокам оригинальной игры, добавив на порядок больше ролевых элементов и намного усложнив модели поведения NPC. Разумеется, в игре появятся новые виды оружия и экипировки, новые территории и т.п. Кроме этого, немалый акцент был сделан на содержательность сюжетной линии и общую стратегию.

СИ: Как повлияет новый движок на игровой процесс? Какие преимущества он даст по сравнению с «top-down», движком предыдущих игр?



S-T: Новый движок привнесет в игру несколько принципиально новых возможностей. Во-первых, наемники смогут ползать, бегать, припадать к земле, карабкаться по стенам, красться, двигаться по наклонной поверхности (справедливости ради замечу, что красться, бегать и присесть наемники могли и в JA, DG - прим.). Мы также добавили автоматическое оружие, усовершенствованную физическую модель, line-of-sight (поле зрения или линию зрения, английский вариант более точно отражает суть дела - прим.), цветное динамическое освещение, продвинутую графику и реалистичный звук. В конечном счете, получилась игра с поразительным реализмом и немалой притягательностью.

Использование изометрического вида (сверху сбоку) и 16 битного цвета (более 65 тысяч цветов) в разрешении 640x480 дает более выигрышную перспективу на происходящие события (в целом, движок JA2 сильно напоминает движок Fallout - те же заранее отрендеренные территории, тот же изометрический вид, та же «прозрачность», когда наемник оказывается скрыт стеной или каким-либо другим препятствием - прим.).



СИ: Насколько интерактивным будет мир, как он станет реагировать на действия игрока, какие физические модели будут положены в его основу?

S-T: Виртуальный мир будет весьма чутко реагировать на действия игрока. Например, если вы бездумно поливаете огнем противника, находясь рядом с бочками, наполненными легковоспламеняющимися взрывчатыми веществами, то наверняка вам придется стать свидетелем грандиозного пиротехнического шоу! Кроме того, детонация и ударная волна могут привести к активизации других взрывоопасных объектов, и произойдет целая цепочка взрывов. Вы можете разносить в щепки двери, сносить стены зданий; раненые бойцы будут оставлять на земле кровавые следы (и вновь все перечисленное - наследие DG, только выполненное на качественно новом уровне - прим.).

В JA2 можно искать предметы в самых разных местах - в ящиках, в шкафах, на полках, в столах и даже в холодильниках; кто знает, где может быть припасен полезный предмет?

Физическая модель, которую мы реализовали в JA2, в достаточной степени соответствует реальному положению вещей. Мы уделяли особое внимание пробивной способности и ее зависимости от разных типов оружия. Это означает, что повреждения, получаемые при попадании в цель, будут вполне реалистичными (в частности, пули смогут проходить навылет и не будут застревать в жиденьких кустарниках, как это было в JA и DG - прим.).

СИ: Как будет происходить взаимодействие с NPC, являются ли они лишь источником побочных заданий или они все же проявят большую активность?

S-T: У игрока будет множество удобных случаев, чтобы встретиться и пообщаться с NPCs. Некоторые из них сами доберутся до вас (к примеру, посредством электронной почты - прим.), некоторых игроку нужно будет найти самому. Вы сможете нанять NPC, торговать с ними, отдавать на починку предметы и т.п. При этом способы общения могут быть самыми разными - от дружеских предложений до зловещей угрозы; любая манера поведения с NPC имеет свои плюсы и минусы.

СИ: В DG появилась возможность сохраняться прямо по ходу прохождения миссии. В первом JA это было выполнено более корректно (только при выходе из игры, что делало перезагрузки невыгодным мероприятием). В DG ход противников превращался в постоянный save/load, причем попадания определялись на слух. Обратите ли вы внимание на это в JA2?

S-T: Как и в DG, игрок может сохраниться в любой момент. Мы также сделали возможным quick save. Однако, игрок отныне не сможет изменять случайную последовательность. Иными словами, если вы сохранили игру, потом выстрелили и при этом промахнулись, перезагрузили игру и вновь попытались выстрелить, то ОПЯТЬ будет промах. То же касается и оппонентов.

СИ: Сколько будет всего миссий (секторов); сколько реально потребуется пройти для успешного окончания JA2?

S-T: В JA2 будет более двухсот секторов. На этом пространстве разместятся города, джунгли, госпитали, колледжи, аэропорты и т.п. с потрясающим уровнем детализации. В отличие от оригинального JA, JA2 не предполагает обязательного последовательного захвата каждого из секторов, поэтому невозможно назвать точное число секторов, необходимое для полного прохождения игры.

СИ: Сколько планируется дополнительных квестов (a la квеста с Micro Purifier)?

S-T: Н-мм... Мы можем лишь пообещать, что в JA2 будет определенное количество дополнительных квестов (подквестов). Подавляющее большинство из них будет исключительно опциональным. Иначе говоря, появление определенных субквестов зависит только от действий игрока.

СИ: Будет ли реализована стратегическая часть, как это было в JA (расстановка тапперов и охранников, найм местного населения и т.п.)?

S-T: Я думаю, что в JA2 стратегическая часть представлена в двух ипостасях. Одна из них образуется из всевозможных операций с наемниками и командным менеджментом, которые, в конечном счете, приведут к успеху. Сюда же относятся тактические приемы и стратегические уловки, которые вы используете во время непосредственных боевых действий. С другой стороны, важной стратегической составляющей является и все то, что связано с ресурсами. Кто сказал, что организация массового восстания не обойдется вам в копеечку? А финансы появятся у вас только после захвата минералодобывающих шахт и заключения договора с местными шахтерами. Ну, и кроме этого, игрок сможет тренировать отряды милиции для защиты населенных пунктов и шахт.





СИ: Расширятся ли возможности по комбинированию предметов (например, прицел и винтовка) и созданию уникальных (Молотов коктейль, eagle screamer)?

S-T: В JA2 игрок сможет соединять некоторые предметы, как это было и в предыдущих двух играх. Но сейчас мы предусмотрели большее количество вариантов подобных комбинаций, особенно по части совершенствования оружия (в JA и DG были возможны два апгрейда - по убойной силе и по точности - прим.). Плюс к этому, появилась возможность использовать разные типы амуниции (например, холостые патроны и т.п.).

СИ: Будут ли ограничены ходы, как это было в DG?

S-T: В JA2 не будет ограничения ходов (Turn-Limits), так как игра будет совмещать в себе и real-time и turn-based режимы.

СИ: Будет ли JA2 real-time игрой с возможностью turn-based или она останется turn-based с элементами real-time? Какой из режимов более предпочтителен?

S-T: Real-time режим используется при исследовании территорий. В случае если в поле зрения наемника появится противник, автоматически запускается turn-based режим (аналогично Fallout - прим.). Применять в этом случае real-time рискованно - слишком велика ценность каждого наемника, и малейшее несовершенство AI приведет к самым трагическим последствиям. После окончания боя (враг повержен или скрылся из виду) игра вновь переходит в real-time режим.



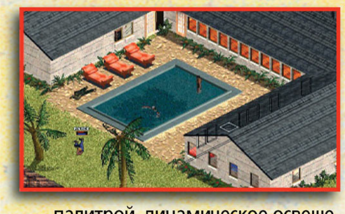


СИ: Как насчет таких возможностей движка, как смена для и ночи, погодные условия, различные спецэффекты (взрывы, real-time lighting и т.п.)?

S-T: Новый движок имеет целый ряд отличительных особенностей и преимуществ. В зависимости от времени суток меняется освещенность, что, в результате, приводит к реалистичному изменению интенсивности света от рассвета и до заката. Ночью же царит кромешная тьма. Так же предусматриваются различные манипуляции с цветовой







палитрой, динамическое освещение - все это призвано создавать уникальную игровую атмосферу. Ну, и последний козырь - просто фантастические эффекты от взрывов. Они не только потрясающе выглядят, но и дают колоссальное чувство удовлетворения от содеянного, когда вы разнесете на мельчайшие кусочки что-либо (или кого-либо) ;-).

СИ: Сколько будет всего наемников в A.I.M.? Появятся ли новые имена? Не изменится ли сам A.I.M.?

S-T: В A.I.M. будет приблизительно сорок наемников. Мы решили оставить часть наиболее значимых имен и добавить некоторое количество новых. По части уникальности наемников можете не сомневаться - этим мы их не обделим.

СИ: Не изменятся ли характеристики старых наемников (имеется в виду не возраст наемников, а их присутствие в двух предыдущих частях)?

S-T: Что же, со времени DG прошло некоторое время, и оно оказало заметное влияние на характеристики хорошо знакомых персонажей. Кто-то набрался опыта и стал более профессиональным бойцом, у кого-то, наоборот, притупились чувства и снизилась реакция. Я не могу сказать что-то конкретное, но характеристики одних наемников улучшились, а других - ухудшились.



СИ: Будут ли новые особенности и характеристики у наемников, станут ли они более уникальными и индивидуальными?

S-T: Мы добавили к базовым характеристикам мораль. Мораль определяет общий боевой дух наемника и его желание выполнять приказы. Разные бойцы будут по-разному реагировать на происходящие события, что в немалой степени определяется именно этой характеристикой.

СИ: Что нового слышно про Ивана (поймите наши волнения за соотечественника)?

S-T: Иван - очень энергичный человек. За время своего отсутствия в A.I.M. он поднаторел в английском и заметно продвинулся по части боевого мастерства. Он также привел в A.I.M. своего племянника Игоря, который решил пойти по стопам знаменитого дяди.

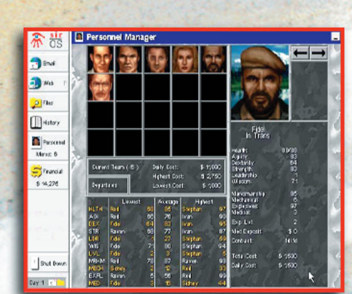
СИ: Сколько всего наемников можно нанимать в команду, сколько из них можно брать на миссию, сколько можно оставлять на базе?

S-T: Как я уже говорил выше, вы можете набрать команду в A.I.M., где представлено около сорока наемников. Естественно, вы не сможете нанять сразу всех. В течение игры к вашему отряду могут присоединиться и местные жители, восставшие против существующего диктаторского режима.

Размер команды ограничен 18 наемниками (в предыдущих играх - не более 8). Появилась возможность разбивать эту маленькую армию на отряды, что дает возможность «собирать под одной крышей» бойцов со схожей специализацией или призванных выполнять определенные цели. Например, можно сформировать бригады взрывников, снайперов или даже «пушечного мяса» ;-).

СИ: Как работает система увольнений, как в JA или как в DG? Или реализована новая система?

S-T: Система найма в JA2 претерпела минимальные изменения. Отныне в стоимость наемника входит и стоимость всех предметов и оружия, которые он несет с собой. Впрочем, вы можете и не покупать их. И еще одна модификация, призванная повысить реалистичность игры,



вы нанимаете бойца на определенный срок - на день, на неделю или на две недели. В дальнейшем этот контракт можно продлить, но в любом случае вы обязаны вперед заплатить требуемую сумму.

СИ: Будут ли транспортные средства? Если да, то как ими управлять и сколько планируется их разновидностей?

S-T: В JA2 присутствуют средства передвижения. Управление ими достаточно простое и не особенно сильно отличается от управления наемниками. Это пока вся информация.

СИ: Расскажите об AI наемников во время real-time. Можно ли задавать для них тип поведения?

S-T: Мы решили не использовать real-time режим во время сражений, заменяя его turn-based. Понятно, что игрок получает полный контроль над наемниками, и ни о каком AI говорить не приходится.



СИ: Как будет происходить повышение характеристик и как будет набираться опыт?

S-T: Один из козырей JA2 - возможность постепенного превращения «зеленых» наемников в умелых бойцов. По ходу игры наемники смогут тренироваться в разных областях и получать инструктаж от более опытных бойцов. Так или иначе, все это приведет к повышению характеристик. Собственно, вы можете повышать их и привычным способом - активными действиями в самом пекле сражения.

Разумеется, активнее всего будут расти те параметры, которые вы чаще применяете.

СИ: Как наемники будут отправляться на задание?

S-T: Передвижение наемников по карте в JA2 будет очень легким занятием благодаря экрану стратегической карты (strategic map screen). Здесь осуществляется выделение отрядов и их последующая мобилизация к нужной точке.

СИ: Расскажите о том, как будут анимированы наемники, буду ли они отличаться в зависимости от пола, телосложения, цвета волос и кожи? Не расстанется ли Иван со своей ушанкой?

S-T: Вам будет несложно различать своих наемников, благодаря комбинированию различной по цвету одежды с несколькими типами телосложения. Таким образом, набирается достаточное количество вариантов для облегчения визуальной идентификации.

Анимация персонажей в JA2 будет на порядок лучше, нежели в предыдущих частях. Наемники всегда двигаются реалистично и плавно, будь то ходьба, бег, ползанье по-пластунски, карабканье по стенам и т.п. Кроме того, визуально будет отражено и то оружие, которое сейчас находится в руках персонажа.

СИ: Сколько, примерно, будет AP у наемников? Не изменится ли их расход на какие-либо действия?

S-T: Количество action points, которыми располагает наемник в JA2, будет примерно равно их количеству в предыдущих частях. Разумеется, различные действия будут «отнимать» разное количество APs.

СИ: Что будут представлять собой противники, будут ли это привычные «краснорубашечники» или планируется что-то более изысканное?

S-T: Визуально противники будут отличаться цветом одежды и телосложением. Мы решили оставить привычных «краснорубашечников», но также включили и другие цветовые комбинации.

В целом AI будет намного «умнее», нежели он был в JA. Противники будут патрулировать определенные территории, проверять малейший подозрительный шум, поднимать тревогу и сражаться так, как если бы они сражались за свою собственную жизнь. Например, если во время поединка противник израсходовал боеприпасы, он попытается спастись бегством и найти другое оружие или дополнительную амуницию вместо того, чтобы идти на вашего наемника с голыми руками.

СИ: Как начет фантастических существ?



S-T: JA2 предполагает специальную опцию включения в сценарий игры фантастических существ. При активизации появится новый вид противников - гигантские плотоядные насекомые, которые обитают глубоко в шахтах с минералами. Но, если вы считаете, что их появление сказывается на стильности игры, просто не активизируйте эту опцию.

СИ: Известно, что в JA2 наемники смогут лазать, ползать, бегать. Есть ли какие-нибудь ограничения (можно ли лазать по деревьям, к примеру) и какие новые просторы для тактики откроют эти возможности?

S-T: Наемник теперь сможет преодолеть препятствие или вскарабкаться по стене на крышу здания. Это означает, что у бойца появится возможность перепрыгивать через преграды, которые находятся у него на пути, т.е. двигаться к точке назначения по прямой - больше не будет длинных обходных маршрутов, когда на пути встречается препятствие.

Возможность забираться на крыши превращается в важную тактику, которая очень эффективна для борьбы с превосходящими силами противника.

СИ: Появится ли в JA2 возможность рукопашного боя, т.е. голыми руками? Как насчет боевых искусств (карате, таэквон-до)?

S-T: Все наемники теперь смогут драться голыми руками. Некоторые из них более предрасположены к таким поединкам, исходя из опыта, силы, ловкости и т.п. Я не хотел бы выдавать все секреты, но все же скажу, что некоторые из персонажей владеют боевыми искусствами.

СИ: Как будет реализована купля/продажа оружия и оборудования? Не изменится ли характер у скряги Micky, не найдется ли ему альтернативы?

S-T: В JA2 существует множество способов покупки и продажи предметов и оружия. Вы можете с этой целью посетить определенные NPC или использовать свой компьютер для заказа оружия через web-сервер. Вы так же можете собирать оружие у убитых противников, что позволит поддерживать арсенал в хорошем состоянии. Micky по-прежнему присутствует в игре, но он больше не занимается торговлей оружием.

СИ: Будут ли новые слоты у наемников? Не изменят ли своего функционального предназначения старые?

S-T: Экран предметов наемника (mercenary inventory screen) предполагает большее количество слотов и больше места. Появились специальные слоты, которые отличаются по размеру - для присоединения к основному предмету нескольких дополнительных (как слот для снайперского прицела или глушителя в JA и DG). В общем же, слоты не поменяли своей основной функции - они как были, так и остались вместилищем для оружия, оборудования, приспособлений и т.п.

СИ: Увеличатся ли по размеру сектора (если сравнивать их с секторами JA)?

S-T: Если оперировать размерами JA, то сектора новой игры заметно увеличились. Также, благодаря новым технологиям, сектора стали более детализированы, более интерактивны, наконец, более продуманы, нежели в JA.

СИ: Сколько CD будет занимать игра, каковы приблизительные системные требования?

S-T: На данный момент мы еще не знаем, сколько CD займет JA2 - один или два. Системные же требования приблизительно следующие:

Win 95

Pentium 166

16Mb RAM

SVGA (640x480x65k)

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Bullfrog
ОНЛАЙН:	http://www.populous.net
ВЫХОД:	Ноябрь 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Populous II, Dungeon Keeper

Populous: In the Beginning

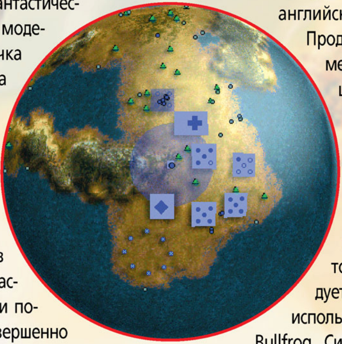
Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Особая прелесть Populous заключается в том, что будучи стратегией по жанру, игра использует в своей структуре абсолютно иные элементы, нежели признанные законодателями мод, наподобие StarCraft или C&C.

Как известно, Вселенная — штука большая. Причем настолько, что всевозможных звезд, систем и планет в ней не пересчитать. Сколько не трудись, какими техническими средствами не вооружайся, а все равно пересчитать, занести



в справочники и каталоги, положить, одним словом, ее на полку никак не удастся. Ну, а там, где наука и рациональные суждения бессильны, человечеству на помощь приходит фантазия. Вот уж с помощью нее и производятся на свет в бессчетных количествах параллельные миры, далекие-далекие галактики, фантастические существа и новые модели мироздания. Кучка съехавших с ума на почве компьютерных игр программистов и дизайнеров, объединившаяся под едким и метким названием Bullfrog, не осталась в стороне научно-фантастического прогресса и посему предложила совершенно иную гипотезу о сотворении мира.



...В начале был Питер. Питер Молине aka Творец. Занимался он разными делами, но больше всего на свете любил, соответственно, руководить народами и создавать новые миры. Человеком этот Питер был очень демократичным, и потому, как только очередной мир создавался, его немедленно дуплицировали и давали играть с ним всем желающим. Самым прославленным творением сего мужа стала так называемая «игра» под названием **Populous**, положившая начало этой длинной истории. В **Populous** любой желающий мог отправиться в неведомую галактику на странную планету, где он должен был завоевать симпатии населяющих тот мир народов и одновременно помешать сделать то же самое своим божественным конкурентам. Надо сказать, что цивилизации, создаваемые подобным образом, а именно на основе свободной конкуренции, отличались невиданно свирепыми нравами, все норовили уничтожить друг друга, потопить противника в глубоких океанах или уж хотя бы засадить вредных соплеменников по горло в болота. Божеству же, как и полагается, надлежало наблюдать за всем этим со стороны, а вернее, сверху и таким образом получать свой заряд жизненной энергии, наблюдая за удивительным муравейником...

Populous, будучи игрой не без странностей и уж тем более не без недостатков, тем не менее, умудрился сделать имя компании Bullfrog, тогда еще малюсенькой английской игровой студии. Продукцию которой, тем не менее, издавала всемогущая Electronic Arts. Игра не только отлично продалась и завоевала уважение многих игроков, но и открыла дорогу грандиозному новому жанру, который, правда, как следует, на полную катушку, использовался только самой Bullfrog. Симулятор Бога. Сидишь себе на облачке, смотришь на суетящихся внизу людишек и думаешь, что бы еще такого веселого с ними сделать. Несерьезность Populous, свобода действия, неограниченные возможности как для строительства хорошего, доброго мира, так и для издевательства над собственными народами — все это привело проект к феноменальному успеху. **Populous** и **Populous II**, вышедший примерно год спустя, были проданы общим тиражом около миллиона экземпляров, успех для маленькой студии из далекой Англии очень значительный. До появления сенсационного сериала Donkey





Kong Country на Super Nintendo от также английской Rare ни одна европейская игра не продавалась такими тиражами. Если не учитывать Tetris, разумеется.

Bullfrog стала большой, поучаствовала со свойственной ей неординарностью в намечавшейся битве 3D-Action, выпустив лиричный и неспешный Magic Carpet, наполовину ролевой, наполовину приключенческий, со свободными полетами и истинно трехмерными территориями. Незаметно, постепенно вливаясь в гигантскую структуру Electronic Arts, компания, наверное, что-то утеряла. А точнее, конечно, приобрела. Деньги, гигантские бюджеты будущих проектов заставили компанию более не торопиться с выпуском своих игр. Теперь можно было неспешно работать, десятками раз перерисовывая одни и те же картинки, месяцами создавая героев и годами отлаживая уже готовый движок. Деятельной натуре Питера Молине все это очень быстро опостылело, поэтому едва закончив многострадальный проект мечты Dungeon Keeper, превратившийся за долгое время «стояния на старте» из гениальной тактическо-юмористической RPG в веселую, бесшабашную, но все же довольно-таки быстро приедающуюся стратегию, автор формулы успеха Bullfrog покинул свою любимую компанию. Которая сосредоточила свои силы на переосмыслении оставшегося наследия мастера.

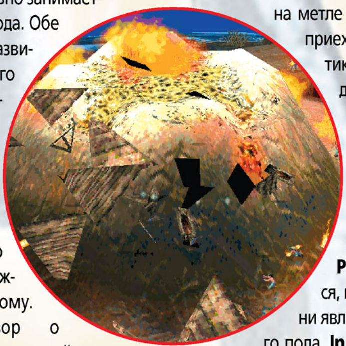
Первые птички этого процесса - продолжения **Populous** и Dungeon Keeper. Над **Populous III** Bullfrog работает уже более двух лет, а что касается Dungeon Keeper II, то созданием еще одного Хранителя Подземелья команда оригинального DK почти в полном составе активно занимается с конца прошлого года. Обе игры намереваются развивать данные им с самого начала установки, существенно расширяя смехотворную базу проектов. Одним словом, играть в **Populous** и Dungeon Keeper будет намного веселее. Причем в каждом случае по-разному. Подробный разговор о Dungeon Keeper II мы, пожалуй, отложим на две недели до следующего номера «Страны Игр», поскольку ждать этого проекта нам придется еще довольно-таки долго. А вот **Populous: In the Beginning** уже практически готов. Electronic Arts недавно обрадовала мир довольно-таки обширной демо-версией игры, а наш визит в компанию SoftClub, которая занимается локализацией Populous для российского рынка, несмотря ни на какие кризисы, дал нам повод для весьма интересных размышлений. Чтобы покончить с «рекламной» информацией, сообщу, что новый **Populous** выйдет в России на русском языке, с полностью переведенным текстом самой игры, документацией и даже там, где это требуется, озвучкой. При этом, благодаря новой программе Electronic Arts по поддержке лицензионного рынка в нашей стране, коробка с **Populous: In the Beginning** будет стоить в розницу не дороже 25-30 долларов. Добавлю лишь, что локализация уже практически завершена, и игра переведена исключительно грамотно.





Populous: In the Beginning не случайно снабжен столь длинным имечком. Назвать проект **Populous III** было просто невозможно — ведь тогда бы его имя не соответствовало реальному положению вещей. Новый **Populous** — это не продолжение двух старых игр, а их предыстория. Несмотря на то, что многим наверняка казалось, что Бог в мире **Populous** взялся откуда-то извне, прилетел на летающей тарелке, на метле или, на худой конец, приехал из дальней галактики на печке, на самом деле Творец вышел из вполне реального мира, где в молодости шаманил племена на разных планетах. Еще один легкий шок — божество **Populous**, оказывается, в своей реальной жизни являлось особью женского пола. **In the Beginning** означает именно то, что означает. Вам придется спуститься с небес на землю и стать шаманом одного не слишком многочисленного племени, завоевать жизненное пространство для него и вечную славу для себя. Хрупкой девушке с парой заклинаний в запасе предстоит пройти школу из двадцати пяти миров, прежде чем превратиться в божество, убрать свое тело из опасного мира и стать единоличной правительницей всего и всех, свободно владеющей всеми стихиями. Но это будет уже **Populous**, а пока мы только в начале.





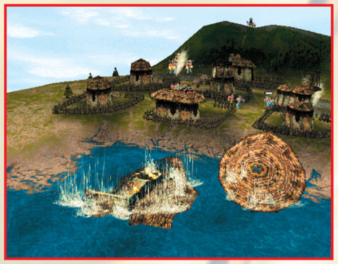




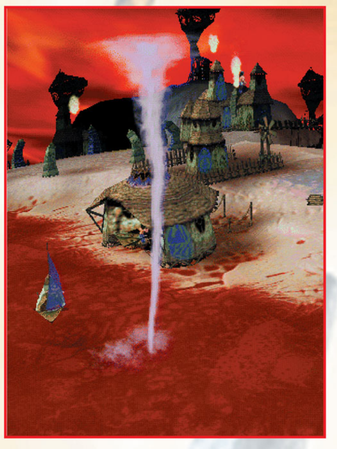
Bullfrog с уходом Питера Молине, полагавшего, что графика не способна придать игре хоть какую-нибудь значительность, несколько отошла от традиции делать все игры всех жанров на одном и том же движке трех-пятилетней выдержки и создала для **Populous** новое творение, сильно отличающееся от всего, что нам доводилось видеть в стратегических играх. Планеты, как известно, обычно бывают круглой формы, и соответственно, в одну и ту же точку можно попасть, как минимум, четырьмя различными способами — обходя глобус со сторон, соответствующих буквам на компасе. Как ни странно, ранее подобная идея редко приходила в голову разработчикам всевозможных стратегий. Как же так, планеты-то большие, а карты у нас хоть и не маленькие, но для того, чтобы натягиваться на такие объекты, все же не приспособленные. Bullfrog тоже соглашается, что на большую планету карту местности из **Populous** никак не затащишь. Да и зачем, когда брать большую планету вовсе не обязательно. Кто сказал, что маленьких планет не существует? Возможно, жителям Юпитера наша Земля тоже кажется совершенно ничтожной малюсенькой асте-







роидиной. У Bullfrog все планеты невелики по размерам, но зато каждый квадратный метр поверхности использован по назначению. Горы, озера, реки, проливы, вулканы, плато, поля и леса. Непременно несколько поселений враждующих племен. Место для инкарнации шаманки. Несколько простеньких построек и горстка верующих, готовых исполнять любые приказы.



Особая прелесть **Populous: In the Beginning** заключается в том, что будучи стратегией по жанру, игра использует в своей структуре абсолютно иные элементы, нежели признанные законодателями мод, наподобие StarCraft или C&C. Игровой процесс в **Populous** не зациклен на сборе ресурсов или строительстве, напротив, он открыт для вашей фантазии и личной тактики. Вместо неизвестно откуда берущихся юнитов — живые люди, обыкновенные поселенцы, предпочитающие проводить время в своих хижинах за домашними делами, а не бегать по полям с воинственными криками. Конечно, без этого не обойтись, и поэтому вам придется отрывать их от личных дел, заставлять строить военные сооружения и тренировать их боевые навыки, превращая крестьян в воинов. Точно так же обстоят дела и с верой. Языческие обряды, производимые вашими подчиненными — это, конечно, замечательно. Набор заклинаний у шаманши — тоже великолепно. Однако без помощи рядовых служителей церкви, находящихся неподалеку от воинов, подбодряющих их боевой дух и даже способных в случае чего оживить павших в бою и излечить раненых, вам не обойтись. Еще одной древнейшей профессией, как известно, является шпионаж, которым также будет весьма полезно заниматься в первобытном мире **Populous**. Конечно, технических секретов вашим шпионам выведать не удастся, но вот испортить противнику жизнь, устроив ему неожиданный пожар в центре поселения, вполне можно. Вот таким незамысловатым образом и образовались основные силы, которые поведут игрока к победе. Bullfrog решила на этот раз не устраивать крупного парада юнитов и ограничилась лишь обозначением разновидностей. Единственное исключение — воины, которых в игре имеется целых два вида. И если первые предпочитают драться кулаками или при помощи незамысловатого оружия — дубин да камней, то вторые занимаются исключительно стрельбой зажженными стрелами по всему живому и неживому. Главным же компонентом успеха ста-



нет все же ваша главная героиня. Она будет разведывать территорию, обращать праздношатающихся дикарей в свою веру, возводить мосты и выравнивать почву, отдавать приказания о строительстве сооружений и познавать тайны древних обелисков и курганов.



Разбросанные по картам «артефакты» в виде гигантских идолов, храмов и других выделяющихся на общем фоне каменных изваяний, играют большую роль в мире **Populous**. Помолившись богам у того или иного обелиска или зайдя в усыпальницу какого-нибудь божества, ваша героиня может выведать секрет какого-нибудь заклинания или получить оное во временное пользование. Ресурсы этих «Склепов мудрости», как обозвали эти сооружения в процессе локализации игры, как правило, ограничены. Найденный артефакт либо дает вам некое заклинание в вечное пользование (и тогда для заполнения его ресурсов вам потребуется мана, получаемая от собственных подданных), либо награждает вас лимитированной возможностью по его использованию - иными словами, заклинание будет доступно лишь один или несколько раз, без возможности дальнейшей «подзарядки».



По мере развития вашего первобытного общества в нем начнется постепенное продвижение по технологическому древу, однако далеко не столь значительное, как можно было бы ожидать. Сводится технический прогресс лишь к возможности путешествий через порой значительные водные преграды. Несмотря на то, что ваша шаманка вполне способна изредка выровнять землю, таким образом образовав плотину на какой-нибудь не слишком бурной реке, океаны таким дедовским способом преодолевать будет необыкновенно трудно. Поэтому Bullfrog подарила нам два суперизобретения — морской корабль и воздушный шар. И если первый еще как-то соотносится с предположительной эпохой действия, то со вторым авторы игры, как мне кажется, несколько переборщили. Хотя в таком милом сказочном мире возможно все, что угодно. Обе конструкции носят исключительно мирный характер и служат исключительно для высадки десанта, так что можно считать, что уж по крайней мере появления ВВС в **Populous** можно не опасаться.

Основой благополучного прохождения многочисленных сценариев **Populous** является правильная организация ваших атак на противников. Поскольку Bullfrog традиционно не слишком-то преуспела в процессе совершенствования интерфейса игры, частенько будут происходить ситуации, в которых один неправильный щелчок «мышью» может решить исход сражения. Слава Богу, в вашем распоряжении всегда будет находиться такой сильный и, главное, практически бессмертный юнит, как шаманка. Ее магия, как правило, способна решить исход любого боя — достаточно лишь правильно организовать колонны бойцов, не дав врагу распылить их при помощи какого-нибудь меткого заклинания или обратить при помощи священников на свою сторону. Вообще, поле боя в Populous всегда выглядит несколько хаотично — события развиваются с огромной скоростью, и зачастую игрок полностью теряет контроль за ситуацией. С другой стороны, неужели вы думали, что в сражениях далекой древности что-либо происходило иначе? Единственное, что Bullfrog в данном случае упустила, так это то, что зачастую жахнуть по противнику каким-нибудь удачным заклинанием бывает намного эффективнее, чем собирать месяцами армию и выстраивать ее в идеальные шеренги. Иными словами, в **Populous** важнейшим фактором победы или поражения является случайность, а для стратегической игры это, конечно, минус.



Populous: In the Beginning по многим параметрам схож с Dungeon Keeper (или наоборот?), однако если в DK основной упор в действии делается на персонажей, строительство и организацию «притока кадров», то **Populous** достигает пика интересности в момент использования шаманкой разнообразных заклинаний. Магия в **Populous** разнообразна и неизменно смешна. Смерть в игре возведена в степень абсурда — действие физических сил саркастически увеличено до неимоверных масштабов. Обыкновенный fireball, и тот производит эффект чуть ли не атомной бомбы — все юниты, находящиеся в «эпицентре» взрыва, немедленно подбрасываются в воздух и разлетаются в разные стороны на несколько сотен метров. От веселого пчелиного роя, жалящего всех на своем пути, людишки бегают толпами, создавая вокруг бардак и хаос. В том случае, если вам захотелось немного заболотить местность неподалеку от вражеской базы, существует очень полезное заклинание «трясина», организовывающее небольшое болотце местного масштаба, засасывающее в себя все мимо проходящее. После организованного вами же «землетрясения» земля начинает трястись, и все это заканчивается крупненьким оползнем с последующим затоплением территории водичкой из океана (если таковой имеется поблизости). Если вы вдруг за что-то разозлитесь на врага, то можете наслать на него некоего «ангела смерти», являющегося обыкновенным драконом, — он миленько полетает по округе, спалит все в пределах видимости и вернется в свое небытие. Для особо изощренных форм пыток соперников предназначено заклинание «вулкан», которое, как следует из названия, строит оный прямо в непосредственной близости от строений противника. Вулкан начинает извергаться незамедлительно с самыми далеко идущими намерениями. И это — далеко не полный список всевозможных гадостей.

Раз уж мы заговорили о нанесении душевных травм своим ближним, стоит зарубить несколько засечек на многопользовательских дровах. Как вы понимаете, с таким многообещающим игровым процессом multiplayer в **Populous** должен быть особенно силен. И хотя это был единственный режим, который попробовать на деле мне пока еще не удалось, ожидания с ним связаны просто-таки огромные. Если принять во внимание чудесную магическую систему, фактическое отсутствие ресурсов и возможность выставления ограниченного количества жизней у шаманши, многопользовательский режим просто обязан стать одним из важнейших факторов дальнейшего развития «популомании».

Новый **Populous**, полностью созданный без легендарного основателя сериала, доказывает, что талант и успех Bullfrog основываются не только на личных качествах Питера Молине и что в дальнейшем мы вправе ожидать не только других серий Populous, но и весьма примечательных проектов, таких, как Dungeon Keeper II, возможно, продолжение Magic Carpet (каково было бы сыграть в это при теперешнем уровне технологий?). Специфика **Populous**, конечно, не позволит игре стать суперхитом или набрать десятки призов, но хитом «обыкновенным», если так можно выразиться, новое творение Bullfrog станет непременно. И круглый мир будет нашим!

СИ









ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия/симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:	Софт Клаб
ОНЛАЙН:	http://www.simcity.com
ВЫХОД:	Ноябрь 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	SimCity 2000

SimCity 3000

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Благодаря «заботам» автора этой статьи, высказываюсь коротко: SimCity3000 просто обязан стать отличной игрой. И подпись: «Ваш С. Овчинников».

Должен сразу признаться, написанию этой статьи предшествовали долгие споры с Сергеем Овчинниковым. Между прочим, с оттенком физической расправы. Кто будет писать окончательное предрелизное preview **SimCity 3000** — этот вопрос оказался для нас более важным, чем могут предположить непосвященные. Не буду вдаваться в подробности. Просто, как выяснилось, **SimCity** нравится нам обоим. Причем, мне чуточку больше. Посему мне и выпала честь написать эту статью.



Впрочем, давайте сразу определимся с хронологической последовательностью. Началом творчества Maxis принято считать создание **SimCity**, того самого, который впоследствии будет назван Classic. Не буду долго искать красочные эпитеты, назову все своими словами - игра оказалась гениальной. Идеально сбалансированная система на сегодняшний день показалась бы, конечно, примитивной, но тогда это был настоящий скачок во времени (кстати говоря, сейчас такие скачки совершенно исключены). Затем прошло довольно много времени, и появился SimCity 2000. Представьте себе, даже сейчас игра выглядит на вполне современном уровне. О многих ли играх, созданных в 1994 году, мы можем сказать то же самое? Та самая идеально сбалансированная система включила в список своих достоинств еще и должную глубину. И вот после того, как Maxis сделала еще несколько десятков менее удачных игр с приставкой Sim, после того, как стало ясно, что **SimCity 3000** должен быть, настало время задуматься... Лично я, например, не мог себе представить, что еще нового можно придумать, как сделать полноценную новую игру со старой идеей. Однако Maxis нашла выход из положения и решила сделать **SimCity 3000** полностью трехмерным. И тогда, наконец, стала появляться информация во многом неоднозначного и даже абсурдного характера. Картинки из игры впечатляли, но назвать ЭТО **SimCity 3000** язык не поворачивался. Между тем, игра разрабатывалась полным ходом. Спустя некоторое время с проектом произошла очень смешная история. Корпорация Electronic Arts купила Maxis. Казалось бы, что с того? Для «трехмерного **SimCity 3000**» это событие оказалось роковым. Ответственные представители могучего Electronic Arts взглянули на **SimCity 3000** и со свойственным им чувством юмора сказали: «Переделать.» О реакции Maxis ничего не сообщалось. Официальные причины решения не назывались. Может быть, игра действительно оказалась страшноватой, может быть, Electronic Arts решила, что претенциозность проекта потребует еще пяти лет времени для разработки, тем не менее, в стахановский срок Maxis умудрилась сделать «другой» **SimCity 3000**. То есть, двухмерный. С отрендеренными спрайтами. И гораздо более симпатичный. «В живую» с **SimCity 3000** мы познакомились на знаменитой комтековской пресс-конференции с Electronic Arts. Тогда нам удалось утащить к себе на стенд менеджера EA по экспортным продажам и выпросить рабочую версию **SimCity 3000**, которая немедленно была установлена на один из компьютеров и разобрана по косточкам. В переносном смысле, разумеется. Несмотря на то, что версия действительно оказалась рабочей, будущие очертания игры в ней легко угадывались. И, кажется, уже тогда мы с Сергеем Овчинниковым начали делить предрелизное preview...

Итак, глобальное вступление, полное драматических событий, завершено, и, кажется, можно приступать к сути. Полагаю, что большинству читателей не терпится узнать, чем, собственно, **SimCity 3000** будет отличаться от SimCity 2000. Если раньше главным отличием была потерянная трехмерность, то что теперь?



Начнем с тех отличий, которые сразу бросаются в глаза. Прежде всего, нам обещается невероятный диапазон масштабирования — удаление и приближение фактически ничем не ограничено. Кстати, это было продемонстрировано в той самой рабочей версии, которую удалось увидеть вашему покорному слуге. Одним взглядом можно увидеть всю огромную территорию, можно и увеличить до такой степени, чтобы разглядеть горожан. Причем, при масштабировании графическое качество будет оставаться неизменным. Станет больше зданий. Изначально в **SimCity 3000** их 350 штук (против 80 в SimCity 2000). Помните, как размещая коммерческие, индустриальные и жилые районы, вы выбирали уровень плотности заселения — низкий или высокий? Теперь появится еще один уровень — средний. Преуменьшить последствия этого изменения довольно сложно — стратегия игры должна существенным образом измениться. К хозяйственной части теперь добавится политическая — игрок сможет заключать договора с другими городами по использованию электроэнергии, водопровода или, скажем, размещению общей свалки. При этом не стоит забывать, что соседние города, по сути дела, являются вашими конкурентами. С другой стороны, подобные политико-экономические соглашения можно представить в качестве неплохого бизнеса, извлекая из них максимум выгоды. Появится множество мелких, но, тем не менее, приятных деталей, с которыми можно будет столкнуться, изучая свой город более внимательно. Стоит вам только построить госпиталь, как рядом с ним покажутся медсестры и доктора. Уровень загрязнения общественной среды, одной из самых трудно решаемых проблем в SimCity 2000, отныне будет доступен вам визуально. Городская свалка — еще одно достаточно важное место, которым придется заниматься игроку.





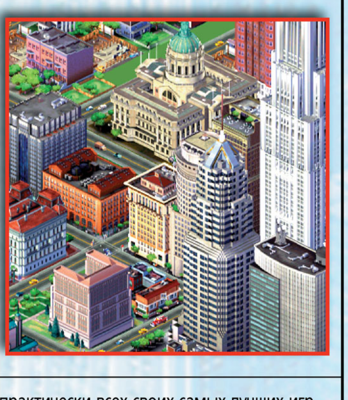
Несколько слов о зданиях в игре. В общем-то, их бесконечно много. В **SimCity 3000** появился новый игровой аспект, позволяющий игроку самостоятельно заняться проектированием и архитектурой. Загрузите с сайта **http://www.simcity.com** Building Architect Tool, и тогда количество зданий будет ограничено одной вашей фантазией. На E3, к примеру, демонстрировалась созданная с помощью нехитрой программки очень точная копия Нью-Йорка с настоящим Empire State Building, «Близнецами» World Trade Center и Центральным Парком.

Как я уже говорил, вы сможете наблюдать за реальной жизнью вашего города. Особенно удивляет в этом отношении движение городского транспорта. Разработчики игры утверждают, что в **SimCity 3000** будут видны настоящие машины, которые останавливаются у светофоров, паркуются, соблюдая правила дорожного движения, и даже сталкиваются, нарушая их. Полицейские, пожарные машины и машины скорой помощи будут находиться там, где им и положено быть. При повреждении дорог в определенных местах будут образовываться пробки — и все это можно увидеть собственными глазами!

Городские катастрофы вообще восхищают. Торнадо, неожиданно появляющийся в городе и поднимающий с земли людей, машины, обломки зданий... Языки пламени, вырывающиеся из окон небоскреба, охваченного огнем... Землетрясение, способное разом разрушить весь город и полностью изменить географию местности... Толпы людей, сметающие все на своем пути, во время очередного 7 октября...



В **SimCity 3000** появятся даже фермы! Хотя сами разработчики, говоря о фермах, описывают знакомые каждому читателю «садово-огородные участки». Эти самые участки будут появляться на территориях с низкой плотностью населения вдали от заводов, как правило, на окраине. В больших городах, к счастью или к сожалению, ферм не будет.



Сами пейзажи станут более красивыми. Гораздо естественнее будут смотреться возвышенности, долины, растительность на них. Обещается, что, в зависимости от типа территории, на ней будут расти разные деревья. Так, на высоких холмах будут расти сосны, на уровне моря - пальмы. Как видите, от внимания разработчиков не уходит ни одна даже самая мелкая деталь.

Графически, повторюсь, **SimCity 3000** восхищает. Какое счастье все-таки, что Electronic Arts заставила Maxis забыть об унылой трехмерности. Унылые темно-фиолетовые оттенки сменились яркими красками, реалистичности в игре стало не меньше, а, помоему, даже больше.



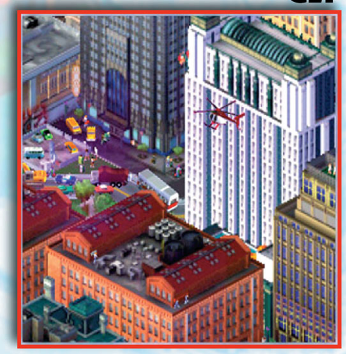
Когда выйдет **SimCity 3000**? Этого не знает никто. Говорят, что под Рождество. Но, учитывая последние изменения в планах Electronic Arts, которая отложила выход практически всех своих самых лучших игр, особенно быть уверенным в этом не стоит. Дата выхода **SimCity 3000** на сайте Maxis комментируется почти также уклончиво, как последние заявления российских политиков. В общем, надо ждать...

Итак, осталось сказать последние слова... Во-первых, заранее снимаю с себя ответственность за чрезвычайно субъективное отношение к описываемой игре. Во-вторых, выражаю твердую уверенность в том, что **SimCity 3000** окажется, как минимум, отличной игрой. И точка. **СИ**










ВЗЛОМЩИК КОДОВ™
Совместим со всеми моделями
PlayStation™
ВАС ЖДУТ БЛЕСТЯЩИЕ ПОБЕДЫ И ОТКРЫТИЯ В ИГРАХ!
БЕСКОНЕЧНОЕ ЗДОРОВЬЕ,
НЕОГРАНИЧЕННЫЙ БОЕЗАПАС,
ДОСТУП К СЕКРЕТНЫМ ПЕРСОНАЖАМ
И СКРЫТЫМ УРОВНЯМ,
УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ БОЙЦОВ
И СКОРОСТИ АВТОМОБИЛЕЙ
И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!
просмотр и копирование карт памяти;
просмотр игровых картинок;
прослушивание саундтреков и аудио компакт-дисков.
SIMBA'S
ВЗЛОМЩИК КОДОВ™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с.

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

Западный геймер ушел в отрыв

Грустные мысли и цифры...

Беды, постигшие отечественную валюту, осложнили дальнейшее наращивание нашего игрового присутствия в Мировой Паутине. Вальяжные западные геймеры, многократно битые безжалостными россиянами, получили, наконец-то, долгожданную передышку. Но наученные горьким опытом, не расслабились, а, утерши пот со лба, обратились к своим правительствам с рядом требований: во-первых, закрепить и приумножить фору западников в скоростях связи и отсутствии лага и, во-вторых, обеспечить подавляющее превосходство в численности в каждом уголке Интернет...

Хотите, верьте, а хотите, нет, но все говорит о том, что на сохранение существующего отрыва от России брошены немалые силы и средства, да и началось все довольно-таки давно. Еще в октябре 1996 года президент Клинтон объявил о создании Инициативной Группы по Интернет Следующего Поколения (**Next Generation Internet Initiative**). В рамках этой Инициативы возник ряд проектов под общим кодовым названием «**Интернет-2**». Все они находятся в различной степени готовности, но, тем не менее, к настоящему моменту на американском континенте в эксплуатации уже находятся отдельные островки этой сверхскоростной информационной магистрали.

Вот конкретные факты.

На западном побережье США один из четырех крупнейших провайдеров — **Qwest** — уже имеет 8550 миль оптоволоконной гигабитной сети, проложенной вдоль железнодорожного полотна, а на следующий 1999-ий год запланировано ввести в строй еще 18449 миль такой сети. Кстати, одна миля — это примерно 1,6 километра, и, следовательно, в новом году высокоскоростная линия лишь одного провайдера будет настолько длинна, что почти опояшет Землю...

Деньги, вкладываемые в эту программу, просто безумны. На ближайшие два-четыре года только по контролируемым федеральным правительством каналам запланировано потратить не менее 550 миллионов долларов. Крупнейшие частные фирмы тоже не дремлют, так, например, **3COM** за свой счет работает с университетами Бразилии, **Cisco Systems** потратила 15 миллионов долларов на **Интернет2**, а **IBM** выкладывает по 2,1 миллиона каждый год на эти же цели. Можно сказать, что налицо настоящий мозговой штурм — только в США 120 университетов вовлечены в эту чудовищную гонку за скоростью. А есть еще Европа, Латинская Америка, Австралия, Япония...

(В России же пока ни о чем таком не слышно, не так ли?)

Конечно, делается все, чтобы замаскировать истинные мотивы и приоритеты грядущего революционного прорыва. Формально конечной целью проекта провозглашается «развитие продвинутой технологии Интернет и сетевых приложений, жизненно важных для исследований и высшего образования». Но каждый из нас, кто хоть раз играл в сетевой мультиплейер, осознает — делается все, чтобы закрепить отставание российских геймеров от европейских и, особенно, заокеанских соперников! Тем более, в условиях жестокого экономического кризиса, когда многим лидерам отечественного игрового сообщества полноценное пребывание в Сети стало просто не по карману...

(Наше государство забыло о нас, оставив в утешение все еще дешевый телефон...)

И даже если как-то все и наладится, скажем, за год-другой, то и тогда, согласитесь, будет очень обидно, если за это время ТАМ на смену доступного всем **ISDN** придет **Интернет2** с заявленной пропускной способностью не ниже 600 мегабайт (не бит!) в секунду [что в сто (100!) раз выше ныне действующего], а мы в лучшем случае повсеместно освоим древний V.90...

Перспективы, прямо скажем, открываются неважные. И не надо красивых утешительных слов о некоммерческом характере **Интернет2**, о дороговизне подключения к нему, об исключительно научно-образовательной принадлежности новой Сети. Все прекрасно помнят, как в 80-х нынешний Интернет зарождался под видом военно-научной системы управления и связи, а спустя какой-то десяток лет был уже под завязку набит миллионами пользователей, кучей рекламы, онлайновыми магазинами и закономерно стал «полем брани» и, естественно, славы для десятков тысяч российских игроков. Кстати, многие из них достойны памятников — они сражались, как могли, на неторопливых коннектах от 14 до (о, счастье!) 56 кбод, не жалуясь и не ропща.

Internet2 Participants

Что будет с этой грозной славой уже через несколько лет, как будем вспоминать веселые девяностые?!

Конечно, это риторический вопрос. Но давайте кинем взгляд на наше теперешнее положение. Сделать это тем проще, что буквально на днях завершилась первая в истории российского Интернет Перепись Населения (см. **http://infoart.ru/it/news/98/09/30_924.htm**). Кризис скомкал завершение акции, но базовое представление о «силах и средствах» присутствия нашей страны в Сети, тем не менее, получить можно.

Итак, какие мы сегодня (согласно данным Инфоарт)?

Прежде всего, 85% «русских» в Сети — мужчины. Этим фактом вполне можно объяснить повышенную агрессивность наших геймеров, особенно принимая во внимание их средний возраст - 22-25 лет и интеллектуальный уровень — ведь 55% имеют высшее образование. Кроме того, 75% российских геймеров — совы.

А вот данные о «рабочих скоростях» россиян, казалось, могут опровергнуть приведенные выше рассуждения об отставании в технологиях. На первый взгляд достаточно быстрый по сегодняшним меркам доступ имеют многие: 38% подключены на скорости 28,8 кбод и более, причем еще 20% счастливчиков имеет скорость подключения выше 56 кбод. Итого — 58%! Но не стоит удивляться или сильно радоваться этой цифре — ведь 52% пользователей подключены по месту учебы или работы. А разве там вволю поиграешь?

Поэтому, на наш взгляд, правилен иной подход. Судя по совпадению долей пользователей, имеющих «домашний» вход в Сеть (38%), и количества «низкоскоростных» геймеров (36%, у всех менее 26,4 кбод) — именно этот контингент и представляет «одну шестую часть суши» в виртуально-игровой реальности. И как им там играется (в особенности тем 15-ти процентам, имеющим только 9,6-19,2 кбод), можно только гадать...

Теперь — о географии. Основная тяжесть боев ложится на столичных жителей. Почти половина потенциальных игроков России — это москвичи (около 45%), еще 6% дает Петербург. Далее перечислим по убыванию: Европейская часть России — 14.4%, Сибирь — 9.8%, СНГ — 9.1%, Урал 7.6%, Дальний Восток 2.4%... На долю некоторых курьезных «мест присутствия» россиян приходится менее 7% от максимума в Северной Америке — 2,1%, до минимума в Африке — 0,07%.



80% соотечественников проводят в Сети не менее одного часа, а 39% — более трех часов в день. Отметьте удивительное совпадение последней цифры с количеством «домашних» — 38% и «низкоскоростных» — 36% подключений; смею надеяться, это все тот же контингент заядлых игроманов.

А можно ли прикинуть, сколько всего ныне геймеров в России? Давайте попробуем. До кризиса в столице было около 225 тысяч подключенных к Сети пользователей. Это, если верить Переписи Населения, 45% всех интернетчиков России. Для определенности предположим, что доля любителей поиграть примерно одинакова для большинства регионов нашей страны. Опираясь на этот постулат и данные Инфоарт, прикинем, что игроманов среди москвичей процентов 35-40 или, считая по головам, 80-90 тысяч человек. А, экстраполировав эти цифры на всю страну, получим что-то около 200 тысяч геймеров на 147 миллионов населения.

Или всего лишь 0,13 процента...

Помните, мы говорили в начале о подавляющем превосходстве западников перед нами? Проиллюстрируем сей печальный факт суровыми цифрами. В США (по данным **NUA Internet Surveys** на сентябрь 1998 года) 30% населения или 87 миллионов человек подключены к Интернет (пока еще, слава Богу, к Интернет1). Наверняка настоящих геймеров там не 35-40%, а меньше, причем раза в два — 17-20% (не спрашивайте, почему — это интуиция)! Но и в этом случае таковых — около 15 миллионов человек. Добавьте к этому еще миллионов десять из Европы, Азии и прочих Австралий, и мы получим 25 миллионов игроков на остальных пяти шестых Земной суши. И эта армия противостоит нашим 200-ам тысячам...

Один к ста двадцати пяти! Мороз по коже!

Как же мы выстояли? Почему россиян так боятся в **Ultima Online**, **Diablo**, **Quake**, **TA** и в шахматах, в конце концов? В чем секрет — в загадочной «русской душе», коллективизме, взаимовыручке, смекалке, отвязной храбрости? Читайте наши обзоры российских кланов в журнале, посещайте соответствующие странички и форумы на сервере «Страны Игр», и мы вместе найдем правильные ответы на эти непростые вопросы.

До встречи в Сети!

P.S. Базовый вопросник по **Интернет2** можно найти по адресу: **http://www.internet2.edu/home.html**

Battlefield Communicator: вначале было Слово...

В привычные шумы **Starcraft'а** вторгся взволнованный голос напарника: «Пора! Гони Зергов к базе этого Дрона, меня заметили». «Хорошо, — сдерживая эмоции, ответил я. — К той, что внизу карты слева?» «Да, и поскорее! Тут такое...» — судя по звуку, то ли он сам, то ли его микрофон свалились на пол. «Держись, буду через секунду. Не теряй связь!». Слышит ли? «...Ни за что, мать их и так, и сяк, и вот так еще!» — во вновь прорезавшемся сквозь звуки игры голосе чувствовалось возбуждение перед решающей битвой. Я поспешил на выручку...

Наконец-то **Battlefield Communicator** перестал сбоить и заработал на всю катушку, — было выиграно это сражение, затем еще одно. Эффект от применения утилиты оправдывал затраченные усилия, — а ведь слова «наконец-то перестал сбоить...» появились отнюдь не случайно, — лишь четвертая бета-версия оказалась полностью работоспособной «поверх» моего довольно старого, но горячо любимого **Aztech Waveraider Pro 32-3D**. А до того досадные проблемы ранних бета-версий, проявляющиеся при калибровке чувствительности тракта записи или определения устройства воспроизведения, исключали мирное сосуществование «**Ацтека**» и «**Коммуникатора**»...

Как бы то ни было, но вряд ли кто будет спорить, что речевая связь в реальном времени — заветная мечта большинства любителей в Интернетовского или «локального» мультиплейера. Кое-какие современные продукты изначально оснащены этой удобной функцией, в том числе, скажем, отечественный **Z.A.R.** А оценив хотя бы раз преимущества «натурального способа коммуникации», начинаешь понимать, что те action'ы или **RTS**'ы, в которых отчаянные призывы о помощи приходится судорожно печатать одним пальцем, балансируя на грани смерти и тратя драгоценные мгновения, устроены неверно и прямо-таки извращенно.

Слава богу, теперь у игрока есть выбор!

Принцип работы систем голосовой связи, подобных **Battlefield Communicator'у**, аналогичен многочисленным и ныне весьма модным системам **IP**-телефонии. И там и тут звук оцифровывается, компрессируется и передается от «донора» к «реципиенту». IP-адреса компьютеров служат уникальными «телефонными» номерами пользователей. В случае динамического выделения **IP**-адресов встроенные в клиентскую часть программы средства позволяют однозначно идентифицировать «личность» абонента, появившегося в Интернет под любым иным адресом.

Главное отличие **Battlefield Communicator'а** от продуктов типа **MS NetMeeting** или **Intel IPhone** в возможности делить ОДНУ звуковую карту между голосовой связью и собственно игрой. Это позволяет избежать необходимости установки второй звуковой карты или отключения звука в игре (для обеспечения голосовой связи). На сегодняшний день **Battlefield Communicator** практически единственная такая система, спроектированная с учетом потребностей игроков и доступная к использованию (пока для «публичного бета тестирования»). Путь к «естественному способу коммуникации» начинается с архива размером около 2-х мегабайт на домашней страничке разработчиков — **ShadowFactor Software** (**http://www.shadowfactor.com**). Но не спешите покидать ее — бета версия имеет 15 минутный лимит, который можно убрать, бесплатно зарегистрировавшись прямо на страничке **Download**'ов.

Инсталляция **Battlefield Communicator** никаких трудностей не вызывает, а появляющийся при первом запуске мастер поможет правильно конфигурировать голосовую связь. Каковы же требования **Battlefield Communicator'а** к «железу»? Вот как это видится разработчикам:

«...Pentium 166 or higher

32MB of memory

Windows 95 or higher

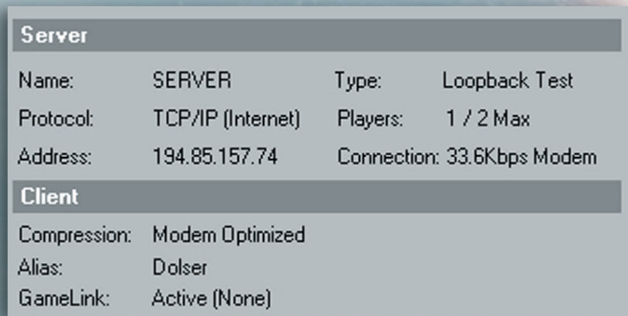
DirectX 6.0 or higher

33.6K modem or higher (ISDN, Cable modem, LAN, etc.)

Full Duplex Sound-Card

Microphone...»





Работу мини-сервера можно протестировать ни с кем не связываясь



При желании автоматические настройки можно скорректировать вручную

Самое важная «деталь» в приведенном списке — это полнодуплексная звуковая карта. «Полнодуплексная» означает, что есть возможность вести одновременную запись и воспроизведение звука. Характерным признаком таких карт является то, что им требуется два запроса на прерывания (т.е. два **IRQ**). Еще одна тонкость — наличие **DirectX 6.0**: без этого система не работает, поскольку требуется последняя версия **DirectPlay/DirectSound**. Еще полезно иметь не «отдельно стоящий» микрофон, а гарнитуру — наушники, совмещенные с микрофоном.

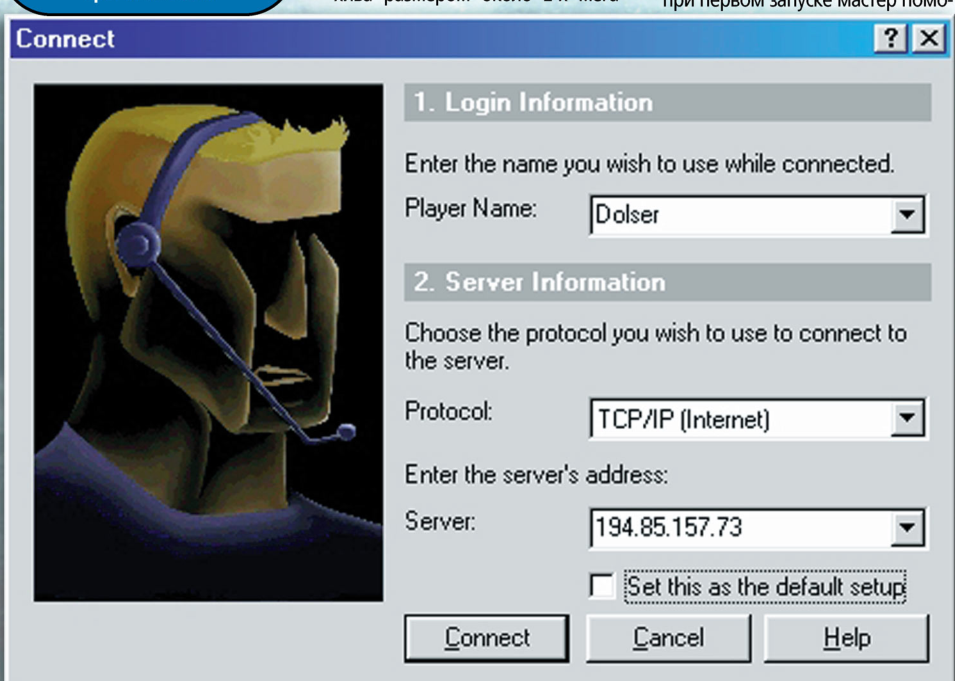
Качество звука, обеспечиваемое **Battlefield Communicator'ом**, на удивление приличное. По отзывам соответствующих форумов, разборчивость речи, ее естественность и отсутствие задержек сигнала оцениваются весьма высоко, чаще всего как «лучше чем у стандартных **IP**-телефонов». По личным впечатлениям вполне можно с этим согласиться. Список поддерживаемых **Battlefield Communicator'ом** игр довольно широк и постоянно растет: **Quake 2**, **GLQuake**, **Starcraft**, **Unreal**, **TA**, **MechCommander**, **Dark Reign**, **Diablo**, **Sin**, многие симуляторы. **Battlefield Communicator** работает и «поверх» популярных игровых сервисов — **Kali**, **MSN Gaming Zone** и т.д.

Одним из первых пунктов в планах разработчиков значится запуск выделенного сервера для централизованной обработки голосовых транзакций, что обеспечит одновременную связь четверке бойцов при использовании стандартных 33,6 кбит модемов. Пока такого сервера нет, возможна лишь «парная» связь. Установить ее легко, — запустив **Battlefield Communicator**, выберите режим **Host Session** и на компьютере запускается собственный мини-сервер. **IP**-адрес при этом автоматически копируется в буфер, после чего остается лишь переслать его (т.е. адрес...) товарищу, например по **ICQ**, и через мгновение связь установлена!

...Как, вы спрашиваете меня, что делать после этого?! Да крикните же скорее ему, что сзади крадется враг, он же этого не видит. И погромче, погромче, черт возьми!..

СИ

Очень удобно! Вы только собираетесь подсоединиться, а система помнит все прошлые связи



SHADOWS OF REALITY

Словосочетание «On-line Adventure/RPG» совершенно четко ассоциируется у нас с волшебным миром замков, драконов, троллей и прочей мистики-толкинистики. Этому есть довольно простое объяснение. Дело в том, что по-настоящему масштабных игр данного жанра существует от силы две-три штуки: вспоминаются **Ultima Online** да разрабатывающийся сейчас **EverQuest**, еще **Asheron's Call** быть может, и не более того, пожалуй. При этом все они откровенно вскормлены на **AD&D**. От подобной бедности ассортимента и происходит однобокий фэнтезийный стереотип онлайновой **RPG**.

Жанр: On-line RPG
Издатель **не объявлен**
Разработчик: SplitMind Incorporated
Internet: **www.apec.com**
Выход: Не раньше 1999 года

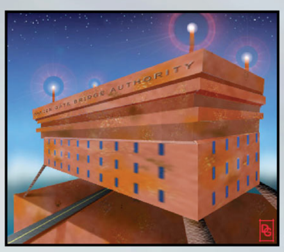
Разумно предположить, что многих людей, в том числе и игровых разработчиков, подобное положение дел не устраивает. И в конце 1997 года случилось образование компании **SplitMind**, решившей придать жанру немного свежего дыхания. Первым шагом должна была стать киберпанковская on-line adventure/RPG под рабочим названием **BlackOps**. Проект оказался перспективным, после чего обрел поддержку игрового сообщества, а заодно и новое название — **Shadows of Reality**.





БУДУЩЕЕ

А точнее, 2087 год нашей эры. Огромная беспорядочная свалка, именуемая ТехПрогрессом, достигла критической массы и погребла под собой своего создателя, превратив его в бессловесного раба.







Генная инженерия, кибернетика, нанопроцессинг — все эти понятия, казавшиеся раньше такими непонятными и чуждыми, стали обыденной жизнью общества. Именно общества, поскольку теперь не существует такого понятия как индивид. Человеческая личность, эта основа социума, теперь сводится к идентификационному номеру для входа во всемогущую и вездесущую Сеть.

Сеть действительно вездесуща, она проникла абсолютно во все сферы жизни, даже те, которые практически не имеют отношения к технике. Сеть — это свершившийся факт, это среда и смысл существования, это новая реальность, без которой жизнь на Земле невозможна и немыслима. Люди рождаются, живут и умирают в онлайновом режиме. По скоростным электронным магистралям скользят миллиарды человеческих душ. Искусственный интеллект стал синонимом операционной системы компьютера...

КЕМ БЫТЬ (И ЧТО ДЕЛАТЬ)?

Улицы пустынны, некогда оживленные парки и площади для игр заброшены и забыты. Теперь на них можно встретить лишь какого-нибудь опустившегося бродягу, подобно животному рыскающего в поисках пропитания. Именно о таком мире писал в свое время Брэдбери, и именно в таком мире вам предстоит появиться на свет. В **Shadows of Reality** нет выбора расы персонажа, будь то тролль, эльф или гном. Ваш герой — обычный человек. Выбрать можно лишь касту и сословие, к которым он будет принадлежать. Зато здесь выбор богат: от нищего до «белого воротничка», от наемного убийцы до строителя, от хакера до рядового сетевого путешественника...

Простым списком профессий не охватить весь сложный мир человеческих желаний и интересов. С одной стороны, специальность или каста определяет положение и вес в обществе. Соответственно, они определяют и то, как вас воспринимают остальные игроки. А с другой стороны, успех в обществе зависит от того, насколько вы проявите, реализуете свои личные качества и способности. Ведь онлайновые игры такого рода порой очень близко граничат с настоящей жизнью! Например, ничем не примечательный строитель может стать владельцем половины недвижимости всего города. А интеллектуал, работник «высоких искусств», может докатиться до полной нищеты, продавая свои способности и живя в долг. В общем, альтернатив много.

ДВЕ РЕАЛЬНОСТИ

Для самореализации в **Shadows of Reality** существует два параллельных, но в то же время и пересекающихся мира: привычный физический и виртуальный электронный, то есть сама Сеть.

В материальном мире вас ожидает разгул преступности, наемные убийцы, жулики и проходимцы. Кроме того, расставленные в случайном порядке **NPC** вовлекают вас в самые неожиданные и загадочные истории — квесты, другими словами. Общение с любым **NPC** может быть обычной беседой, меновой торговлей или банальным, но эффективным грабежом. Интересная деталь: возможно, что привычные текстовые диалоги окажутся замещены настоящим живым общением. То есть для ведения бесед потребуется микрофон. Впрочем, не менее вероятно и то, что дуплексная связь будет существовать наравне со старыми добрыми текстами, поскольку не у каждого играющего имеется микрофон и, что более важно, соответствующий провайдер. Так что, за исключением нескольких мелких деталей, в отношении физического мира **Shadows of Reality** не сильно отличается от обычной онлайновой **RPG**.

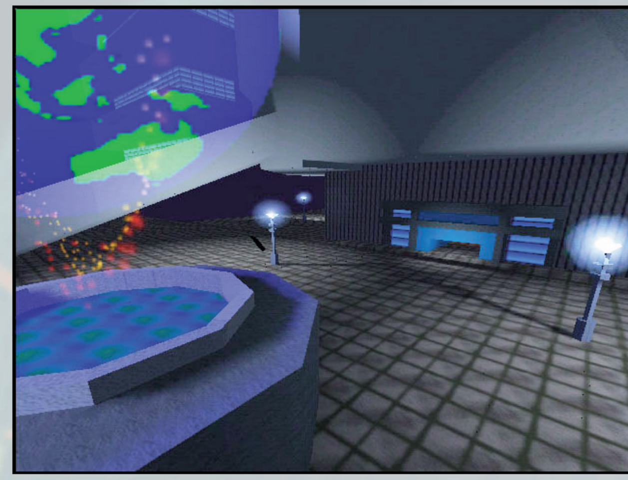
Другое дело — Сеть. Здесь царят совершенно иные законы. В Сети всем заправляют хакеры и те, кто владеет доступом к информации. Вездесущие торговцы самыми различными сведениями достают вас своими надоедливыми сообщениями. Поступают разнообразнейшие предложения, намеки и угрозы. Сумеете ли вы отбить наглые попытки безымянных личностей взломать ваш сервер? Уйти от преследования и запутать следы? Обмануть защиту на чужой базе данных и раздобыть ценнейшую секретную информацию? Ходят слухи, что разработчики планируют возможность просмотра игровым браузером «обычных» интернетовских страничек без выхода из игры. Мол, тогда удобнее будет скачивать патчи и дополнения! Похоже, это прямая и беззастенчивая попытка интегрировать **Shadows of Reality** в реальный Интернет, сделав игру образчиком нового стиля работы с ним. Так что смотрите, не вскройте по ошибке сайт ФБР, приняв его за «игрушечный»...

ИЕРАРХИЯ РЕГИОНОВ

Все вышесказанное относилось к тому, какой, по мнению разработчиков, должна быть их игра. Теперь же поговорим о том, что уже есть на данный момент, ведь **Shadows of Reality** еще очень далека от завершения.

> **— Чем является Shadows of Reality?**
>
> — **Shadows of Reality** является новым онлайновым проектом. Это игра, это вселенная, это форма существования. Она будет глобальным затягивающим приключением, переносящим тебя за сотни лет в будущее и световых лет в твое воображение.
>
> *из FAQ 1.4.1. на сайте* ***SplitMind Incorporated***

Заострять внимание на том, что все игровое окружение будет «настоящим трехмерным», особого смысла нет — на дворе 1998 год. А вот то, что это будет реализовано на лицензированном у компании **Monolith** движке **LithTech** (ранее известном как **DirectEngine**), необходимо. Движок этот, помимо действительно мощной графической части, примечателен своей идеей суперсерверов. Концепция связанного и неделимого игрового мира давно витала в воздухе, но наиболее полную и корректную реализацию получила именно в технологии **LithTech**. Постараюсь пояснить, что это такое.





Для того, чтобы вместить огромное количество игроков в свой мир, карты сетевой игры должны быть не просто большими - они должны быть огромными, поражающими воображение своими размерами. Естественно, что из-за подобных масштабов игровой сервер не всегда может уследить за всеми игровыми процессами одновременно — банально не хватает мощности. Эти проблемы пытались решать по-разному. Некоторые разработчики разбивают свои карты на отдельные континенты, некоторые активно используют телепортаторы, кто-то привлекает порталы, но все это не лишает проблему ее актуальности. Компания **Monolith** посредством своего движка **LithTech** предложила совершенно новое решение, основанное на принципе иерархичности. Суть нововведения в следующем. Несколько мелких серверов отвечают за различные регионы карты — допустим, за районы одного большого города. Ими управляет суперсервер, обсчитывающий уже город в целом. Последний вырабатывает глобальные решения, а сервера второго звена занимаются их исполнением. Пусть суперсервер определяет численность населения города и управляет всеми основными процессами, а подчиненные сервера обсчитывают прирост-расход населения в каждом районе за конкретный период времени. В виде примера: центральный сервер приказывает банде **NPC** из одного района перейти в другой и вступить там в перестрелку с враждебной группировкой, а затем уже подчиненные сервера рассчитывают траекторию пути банды и возможные варианты атаки. Также можно собрать несколько суперсерверов и подчинить их еще более старшему, хранящему, скажем, целый регион или штат и определяющему погодные условия. Подобные иерархические лестницы можно выстраивать до бесконечности, и в этом - изюминка **LithTech**.

ТЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ

Глобальная онлайновая **RPG** с возможностью формирования миров самых различных размеров. От гигантских до совсем крошечных. Возможно, что вместо подсоединения к центральному серверу и жизни в мегаполисе вы соединяетесь с локальным виртуальным поселением из двух-трех серверов — и получаете свой независимый мирок. Отсюда видится огромное семейство игровых серверов по всему миру, что благотворно влияет на популяризацию игры. Не стоит забывать, что в любой момент все разрозненные миры можно объединить, и тогда...

Итак, суждено ли **Shadows of Reality** стать хитом? Ведь на данный момент это не более чем великолепная идея, еще не пригнутая к земле ограниченностью финансовых и организационных ресурсов. Если ее не поддержать, то она может погибнуть, так и не показав себя в полном величии. Поэтому давайте изо всех сил уповать на то, что проект обретет солидного издателя, который не поскупится на воплощение в жизнь всего того, что обещают разработчики. И тогда можно будет с чистой совестью ответить «да» на поставленный в начале этого абзаца вопрос.

СИ

Тимур **ХАЙДАПОВ**

MANKIND (VIBES)

Кто-нибудь помнит **VGAPlanets**? Хм-мм... А **Stars**? Уже лучше, а **Ascendancy**? Надеюсь, что из себя представляет **Ultima Online**, знают все. А кому хотелось бы поиграть в смесь из вышеназванных игр? Думаю, почти каждому любителю стратегий.

Последнее время стало появляться все больше игр, заточенных только под игру в **Internet**. Наиболее популярной и качественной среди таких игр и стала **Ultima Online**. Разработчики из **OSI** хорошо поработали, чтобы доставить максимум удовольствия любителям ролевых игр. И тут поклонники стратегий, что называется, «пролетели». Им все еще приходилось, да и приходится, лазить на различные игровые сервера, чтобы там в тесных комнатках, максимум человек на 16, уничтожать своих «братьев во стратегии». Но благородная кампания **Vibes** не корысти ради, а токмо ради ублажения нас с вами решила исправить сложившуюся несправедливость и сделать для стратегоманов и стратегофилов свой **Online World**, конечно же, лучше, чем у конкурентов. Этот их мир будет продаваться под названием «**Mankind**» (Человечество). Игра будет ориентирована только под **Internet**, а **Single Player'ом** решили разработчики не заниматься, дабы не тратить свое драгоценное программерское время. По их словам, «сингл» займет еще примерно полгода или даже больше. А некачественный **Single Player** может испортить общее впечатление от всей игры. И потому никому совершенно не нужен.

Действие «**Mankind**» происходит в будущем, в том отдаленном будущем, когда такое понятие, как «кризис», в России уже давно изжито и забыто. В те неблизкие времена космические корабли уже превратились из роскоши в средство передвижения, и к ним стали относиться, как к чему-то совершенно обыденному. Размеры кораблей варьируются от небольших (конечно же, в космическом масштабе) истребителей до многократно превосходящих оных по размеру линкоров. Космические станции для людей того времени так же обычны, как сейчас для нас... мясорубки. Строительство в космосе ведется споро и в приличных масштабах. И всякие там «Альфы» уже не становятся «предметом гордости и кокетства».

Но несмотря на весь этот прогресс человечество еще не окончательно перебралось в космос, забросив при этом планеты. Мы, люди, все еще строим, правда, с помощью роботов, фабрики, шахты, исследовательские центры и различные административные здания, такие, как этот Парламент, например. Будут в игре непереводимые на русский, но понятные и близкие всем любителям космических стратегий Habitat'ы. Со временем наши небольшие по площади города разрастаются до гигантских мегаполисов, занимающих территорию примерно с пол-России.. Но что есть города, да и планеты без системы планетарной (каламбур, однако!) защиты? Правильно, беззащитная жертва, захватить которую — дело плевое и весьма приятное. И чтобы помочь будущему захватчику обломать о нашу планету свои острые зубки, можно и нужно строить системы защиты, видов которых разработчики обещают предоставить в распоряжение игрока немало, например, вот такие милые турельки.

Есть и масса планетарных юнитов: тракторы, экскаваторы, и различные виды войск для сражений в атмосфере. Юниты, произведенные на планетах, можно легко и непринужденно загрузить в космические транспорты и отправить куда вам заблагорассудится (привет, **Imperium Galactica**). О такой комплексной системе использования техники давно мечтали многие любители стратегий; и вот уже скоро можно будет ее, что называется, «пощупать».

Космические корабли, как им и полагается, делятся на гражданские и на военные. Пока транспорты мирно перевозят руду и технику, военные корабли борются за сохранение мира в вашей маленькой империи. Бои ведутся в **real-time** без каких-либо пауз: все участники боя управляют своими войсками одновременно. В отличие от многих космических стратегий ,в **Mankind** бой ведется не где-то в «новом окне», как это было, например, в «**Imperium Galactica**», а в том же пространстве, где проходит вся игра. А ,значит, никто не может вам помешать вмешаться в «чужое» сражение и разбить всех противников, воспользовавшись их ослабленностью или просто зайдя к ним с тылу. Еще одним плюсом системы боя является то, что он, как и вся игра, абсолютно трехмерен. Это значительно расширяет возможности игрока, добавляя множество новых возможных тактических комбинаций. Да и просто хорошая баталия в 3d — это приятно и красиво. А что еще нужно для стильной войны, кроме качественной системы боя? Правильно, технологии!

Разработчики обещают нам неимоверное количество корпусов, оружия, защит, «шилдов» и прочих модулей — Мастера Орионов меня поймут. Конечно, все это многообразие будет доступно не сразу: research, research и еще раз research — по-моему, так завещал нам дедушка Ленин. В **Mankind** дерево технологий будет бесконечно расти, но на одном каком-то промежутке времени можно залезть на вершину этого дерева и прицельно плевать на голову остальным. Правда, скоро вы обнаружите, что дерево опять подросло, а земля опять поднялась. Это сделано, чтобы дать новичкам шанс выжить. Кому будет интересно играть, если вас тут же сомнут далеко превосходящие не только по численности, но и по уровню развития противники. Поэтому компания **Vibes** сделала весьма запутанное и хитрое дерево технологий, которое постепенно погружается в землю, делая при этом из ваших когда-то уникальных и сверхсовременных лазеров базовое и совершенно обычное оружие.

Основной идеей «**Mankind**» является полный и честный real-time. Когда вы выходите из игры, процесс не останавливается, ваши юниты не пропадают, как это было в **Ultima Online**. Время продолжает течь так, как это было при вас: сменяются времена года, движутся планеты и тому подобное. Но и это не самое главное! Игроку придется свыкнуться с мыслью, что даже после его отключения от сервера, его техника и планеты продолжают выполнять данные заранее приказы: транспорты курсируют по заданным маршрутам, фабрики выпускают свою продукцию, руда добывается — жизнь кипит, как обычно. Это и является главным новшеством **Mankind**. Уверяю вас, это похуже «Тамагошей». Представляю, как пропитанные спайсом и тибериумом стратеги будут, высунув кончик языка, создавать маршруты и системы поведения для юнитов. На первый взгляд, это может показаться неудобным(не высовывать язык, а именно создавать), но на самом деле это вносит много совершенно нового в процесс игры: нужно будет задумываться о том, что и как будут делать юниты без вас, как будут реагировать на внешние факторы. Разработчики обещают предоставить игроку широкий спектр макрокоманд для создания маршрутов и схем действий. Правда, ничто не мешает врагу напасть на империю в ваше отсутствие, так что систему защиты придется весьма и весьма кропотливо прорабатывать, чтобы и без вас ваши войска смогли победить или хотя бы оттеснить врага. А как вам система автоматического сигнала «SOS» вашим союзникам, если ситуация становится критической? Все это еще хоть и находится в стадии проработки, но уже выглядит весьма аппетитно.

Стоит еще немного рассказать о том мире, где вам придется «жить и умирать». Компания **Vibes** потратила немало времени на проработку вселенной **Mankind**, которая полностью выполнена в «честном» 3d. Все 900'000'000 планет, обладающих абсолютно различными как визуальными, так и физическими характеристиками, выполнены в 3d. Сказать по правде, эта цифра не совсем укладывается у меня в голове, но разработчики заявляют, что планет именно 900 миллионов и что нельзя найти ни одной похожей. Что ж, хочется им верить. Много это или мало для **Online World**? Скорее много, но ведь когда свободное место закончится, тогда-то и начнутся настоящие территориальные войны.



Но это, думаю, будет не скоро. Хотя колониальные аппетиты стратегов всем известны... Игра **Mankind** будет поддерживать 3d ускорители, но любители стратегий могут спать спокойно: ускорители будут



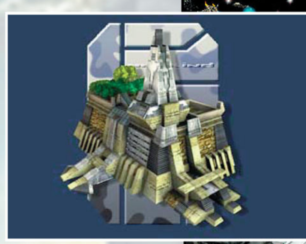


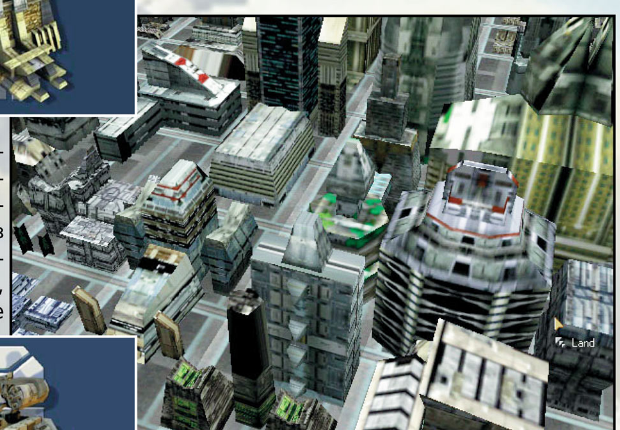
именно поддерживаться, а не требоваться. Правда, без акселератора, вы, конечно же, немного потеряете в качестве графики и скорости игры.

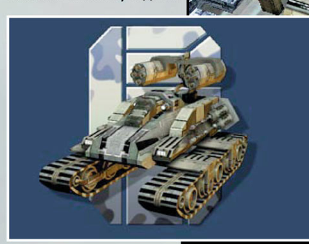




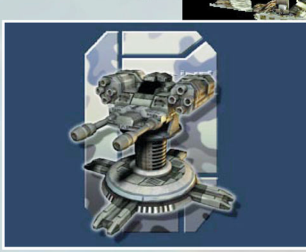
Это чудо компьютерной мысли должно выйти в такое точное и определенное время, как Fall 1998. Но мой немалый опыт подсказывает, что дата релиза в 99% случаев не совпадает с предполагавшейся. Но, тем не менее, ждите в ближайшее время эксклюзивное бета-ревью.











Валентин **ДОБРЫНИН** ака **MASTER**

Kingpin

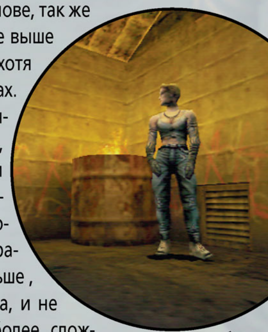
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D -Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Xatrix Entertainment
ОНЛАЙН:	www.interplay.com
ВЫХОД:	весна 1999

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Глядя на Half-Life, просто диву даешься, сколько же применений можно найти такому мощному инструменту, как графический engine Quake II от id software. Однако не следует забывать, что движок, пускай и отвечающий самым последним требованиям, не является панацеей. Это лишь инструмент, средство визуализации игровой вселенной. То, насколько эта вселенная глубока и интересна — вопрос открытый. Half-Life без лишней компезности перевернул представления о 3D-Action в целом... Но не о нем речь.



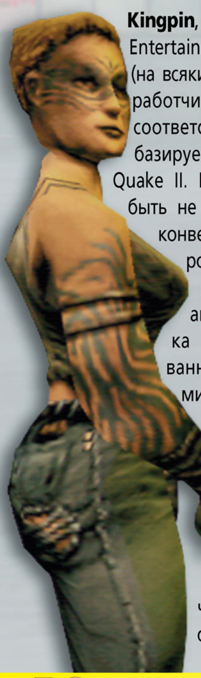
Kingpin, проект от Xatrix Entertainment и Interplay (на всякий случай — разработчик и издатель соответственно), также базируется на движке Quake II. И тоже обещает быть не прямолинейной конверсией или набором уровней с видоизмененным антуражем и слегка трансформированными монстрами. Масла в огонь добавляет и необычная политика компании Xatrix, заключающаяся в очень широком спектре разрабатываемых игр. Начинала Xatrix с научно-фантастической серии Cyberia, затем неожиданно реализовала стебово-циничный Redneck Rampage. А теперь футуристический гангстерский **Kingpin** («kingpin» — на сленге означает важную персону, как правило, «авторитета» из криминальных структур).



Проект в меру необычен хотя бы из-за своей гангстерской ориентации футуристического характера. Согласитесь, для 3D action выбор подобного антуража — событие беспрецедентное.

Скриншоты демонстрируют грязные и темные трущобы a la заброшенные кварталы Лос-Анджелеса, татуированную девицу (судя по частоте появления - чуть ли не одна из ключевых фигур... или это близняшки?), вооруженных гангстеров с широченными плечами. Мрачно, но стильно и выдержано. Это общее впечатление, если же касаться частностей, то приятным сюрпризом стала прорисовка лиц персонажей — по детальности они смотрятся не хуже, нежели физиономии персонажей из Half-Life. Все, что не относится к голове, так же выполнено на уровне выше среднего, чего стоят хотя бы складки на джинсах. К сожалению, нет точной информации, сколько на все эти красоты угрохали полигонов, но есть основания полагать, что раза в полтора-два больше , нежели в Quake II. Да, и не забудьте добавить более сложные объемные текстуры. Что еще? Еще присутствуют различные эффекты, связанные с динамическим цветным освещением — от горящих баков до бликов от фонарей; тени от предметов и персонажей, прозрачные и полупрозрачные объекты и пр.





Обещается, что будет возможно лазанье через проволочные ограды и стены, впрочем этим особенно не удивишь, так как подобная возможность была уже давно анонсирована для Sin.



Саунд-треки к игре будет записывать некая команда Cypress Hill, известная по своему хиту «Insane in the Membrane» (увы, сам я как-то пропустил этот шедевр). Самое интересное, что эти ребята играют довольно жесткий рэп, который, мягко говоря, не слишком ассоциируется с гангстерской тематикой. Но, быть может, такая музыка больше подходит динамике игры.

Гангстерский боевик в недалеком будущем? Аппетитно, особенно если это будет сдобрено порцией адвенчурно-квестовых приправ. Half-Life вышел, и после его появления несомненно произойдет определенная переоценка ценностей для жанра 3D action в целом. **Kingpin** пока дает некоторые надежды, и главное, чтобы разработчики не избрали путь наименьшего сопротивления.



Закончить работу над проектом планируется весной будущего года.

СИ

PC | Babylon 5 Space Combat Simulator

Babylon 5 Space Combat Simulator

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Sierra
ОНЛАЙН:	www.sierra.com
ВЫХОД:	март 1999

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Это был лишь вопрос времени. Преемник знаменитого там и мало известного здесь сериала Star Trek — Babylon 5 — просто обязан был реинкарнироваться на экранах мониторов. И обязательно реинкарнируется.

Когда?

Оставим этот вопрос на потом, а пока посвятим некоторое время особенностям проекта.

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ВАВИЛОНА

Трудно однозначно выделить те находки и приемы, которые сделали Babylon 5 одним из самых популярных сериалов во всем мире (не исключая и нашу с вами родину). Рискну предположить, что это в первую очередь атмосферность и динамизм, а не спецэффекты и декорации. Можно даже поспорить по поводу актерского мастерства исполнителей главных ролей. Но при всех шероховатостях сериал-сага снискал немалую популярность, а это значит, что изюминка в нем была, и не признавать сие глупо.



Вопрос в том, сможет ли игра, издаваемая компанией Sierra, сохранить шарм, присущий сериалу? И ответ на него, без сомнения, нужно искать до того, как рассматривать чисто технические аспекты игры. Передача атмосферы и антуража в данном случае имеет более высокий приоритет.

Sierra это понимает. И принимает соответствующие меры. Помимо приобретения лицензии, создатели игры поддерживают постоянную связь с создателем Вавилона 5 — Joe M. Straczynski, чью фамилию можно лицезреть в самом-самом начале титров. Этот человек не только внимательно просматривает каждую страницу сценария игры, но и частенько подкидывает некоторые оригинальные идеи и предложения. Далее. Marc Hudgins, главный дизайнер игры, отмечает, что все модели кораблей, используемые в **Babylon 5 Space Combat Simulator**, полностью соответствуют своим «реальным» прототипам (в сериале за их дизайн отвечала студия Netter Digital). Музыку для игры творил (угадайте-ка кто?) Christopher Franke — композитор, сочинявший патетические темы и для одноименного сериала. Для пущего усиления эффекта будут применены видеовставки, в которых промелькнут старые знакомые герои сериала. Какие именно? Sierra скромно отмалчивается, а я позволю себе предположить, что самых известных «вавилонцев» мы увидим наверняка.

Как видно, создатели **Babylon 5 Space Combat Simulator** приложили немало усилий для выдерживания проекта в рамках оригинального сериала. Однако, не обойдется и без принципиально новых решений и находок. Например, в планы разработчиков входят: создание новых рас, дополнение ряда «исторических» фактов, проектирование новых космических кораблей и др.



ЗА ГРАНЬЮ СИМУЛЯТОРА

Формально Sierra сделала все необходимые телодвижения для того, чтобы проект **Babylon 5 Space Combat Simulator** действительно стал игрой на базе вселенной сериала, а не дешевой спекуляцией (увы, подобные ситуации не редкость) с целью еще большего увеличения общего кассового сбора. Какова игра окажется в реальности, покажет время, но пока есть все основания полагать, что больших разочарований в этом смысле не ожидается. Посему переходим к дальнейшему обсуждению.

Что же это будет за фрукт такой **Babylon 5 Space Combat Simulator**? По базовой сущности игрового процесса аналогии нужно искать где-то в серии Wing Commander. В том смысле, что игра как бы склеена из двух половинок — космического симулятора и э-э... всего остального. Причем «все остальное» в данном случае являет собой глобальное сочетание нелинейного сюжета (динамической структуры миссий), менеджмента, связанного с оборудованием и оснасткой гигантской базы, установления отношений и политических интриг с другими расами (уже не Star Control'ом ли тут запахло?). Обе половинки, по обещаниям, должны находиться в полной интеграции и в непосредственном взаимодействии друг с другом, являя собой единый и масштабный мир вселенной Babylon 5.

При всей важности адвенчурной части игры, доминирующей, все же остается другая, связанная с боями в космосе. Графический движок, опираясь на скриншоты, совершенно четко оставляет позади по качеству обсчета сцены StarFleet Academy и X-Wing vs Tie Fighter и, как минимум, находится на одном уровне с Descent: Freespace. Естественно, для полноценного рендеринга требуется 3Dfx.

Интересна модель движения космических аппаратов, которая будет применяться в **Babylon 5 Space Combat Simulator**. В отличие от многих космических симуляторов, корабль будет обладать инерционностью, а изменение курса будет достигаться за счет включения соответствующих двигателей. Например, если корабль двигается вперед (включены хвостовые двигатели), то остановиться он может только при столкновении с препятствием или при активизации кормовых двигателей. Полностью исключаются мгновенные остановки и не поддающаяся законам классической механики сверхманевренность.

Вот и все. Немного, но кое-что выделить можно. Наибольшие перспективы связаны с тем, что над **Babylon 5 Space Combat Simulator** работают люди, подарившие миру увлекательный сериал. За что им искреннее спасибо. Остается надеяться, что компьютерное воплощение так же не подкачает.

Итак, когда же? Когда будет готово — Sierra не особенно торопится, не без оснований полагая, что на такой проект времени жалеть нельзя. Но при любом раскладе, на полгодика (до весны-лета) можно расслабиться...

СИ

Out Of The Void: Excession

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Space Sim
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	GameFX
ВЫХОД:	Январь-февраль 1999

HuMMer

Знакомая тема борьбы со вселенским Злом, порожденным Всепоглощающим Ничто, обретает на наших глазах совершенно новую интерпретацию. И причиной этому — новый космосимулятор, а точнее — новый аркадный космосимулятор, под названием **Out Of The Void: Excession**. Вся интрига игры в том, что мы сталкиваемся не с расой космических завоевателей, а с олицетворением всего космического Зла в лице одинокого, но ужасно могучего супермонстра: Пожирателя. Могуч он прежде всего тем,



что с легкостью поглощает и переваривает любого врага. Чуждый разум Пожирателя, заключенный к тому же в огромных размеров оболочку, решил пойти еще дальше, задумав сожрать ни много ни мало, а все окружающее его пространство. Вселенная пропадает фактически ни за грош!

ВИЗИТ К ПОЖИРАТЕЛЮ

Предыстория, сочиненная разработчиками игры — GameFX, повествует о том, как супермонстр родился, подрастал, мужал. Там же можно найти приблизительное описание того, как и почему будут происходить схватки с Пожирателем или его многочисленными охранниками.

«...Сгусток энергии разносит на куски очередной астероид. Проклятье — один мусор! Ага, вот еще... Наконец-то кристаллы! Что за дьявольщина? А, это прислуживающие Дроиды также не прочь умыкнуть пару камушков. Двое Дроидов, с кристаллами в захватах, спешат в центр пояса астероидов, чтобы скормить их Пожирателю. Но это мы еще посмотрим! Боевой разворот, заход на атаку, огонь! — и кристаллы уже никогда не попадут по назначению.

Самое время нанести визит Пожирателю. Вот в гуще астероидов мертвенным светом сияет яйцеобразный кокон. Именно из таких коконов с фатальной неизбежностью рождается Враг.

Одна за другой, четыре ракеты устремляются прямо в центр кокона. Первая достигает цели — и зародыш содрогается в страшных конвульсиях. Вопль бессильного бешенства разрывает тишину Вселенной. Кокон начинает сжиматься. Вторая ракета ложится точно в центр, и часть энергии зародыша вытекает в пустоту. Кокон продолжает сжиматься, сдвигая защитные пластины, которые частично прикрывают пока беззащитное содержимое.

...Усилия тщетны! Все, что можно сделать — это оттянуть неизбежное. Еще несколько Дроидов приносят кокону кристаллы. Он сияет все ярче и ярче... Ослепительная вспышка... Все!.. Слишком поздно!... Раздается леденящий душу крик, от которого, кажется, даже звезды содрогнулись...

Отчаянные попытки найти укрытие. Нечеловеческая музыка льется в сознание, все громче и громче. Пожиратель медленно разворачивается и летит к моему кораблю. Он издает что-то, похожее на рык. Он чувствует свою силу. У него нет формы. Вернее, есть, но она постоянно меняется. Мелькают и вновь исчезают какие-то отростки, похожие на оружие. Вдруг с концов этих отростков срываются сгустки энергии, разлетаясь плотным веером и испаряя все, что встречается на их пути. Словно гигантская коса смерти, Пожиратель оставляет после своего пробуждения лишь осколки астероидов да обугливщиеся останки тех, кто имел несчастье оказаться рядом...»

НЕ ИНСТРУМЕНТ, А КОЛЛЕГА

Вот такая, по мнению разработчиков, судьба ожидает нас с вами, уважаемый Читатель. Надо признать, звучит весьма эффектно, но жутковато. Тем не менее, впечатление о самой игре следующее: пусть эффектная внешне, но заурядная по сути 3D аркада на околокосмическую тематику. Летаем, собираем кристаллы-аптечки и неутомимо отстреливаем врагов. Однако у **OOTV** есть рад интересных особенностей. Да, ваша задача предельно ясна: необходимо остановить Пожирателя-Эксцессиона от поглощения столь милой сердцу Вселенной. Но и не забывать, что времени в обрез, что с каждой секундой и обжора Эксцессион, и его охранники разрастаются, становясь все более и более могущественными. Чем дольше вы





возитесь на ранних этапах, тем более опасные противники встретятся вам на последующих.

Еще одна интересность — ваш корабль. Он не только живой, но и разумный. В корабль заложен огромный потенциал для самосовершенствования: поглощая найденные вами энергетические кристаллы, он наращивает вооружение и защиту. Корабль уже не инструмент, а скорее коллега в нелегком деле намыливания еще одной межпространственной шеи монструозного обжоры.

КОГДА КРУГОМ ВРАГИ...

Благородное дело спасения Мироздания должно иметь благородное же графическое оформление. Извольте — скриншоты самым явным образом подтверждают и развивают этот тезис. Роскошные красочные эффекты, аккуратные и оригинальные модели кораблей; все, естественно, в 3D (про это уже и говорить неловко)... В сочетании с сюжетом — это ли не идеальная аркада?

Одно не дает мне покоя. Заметил ли уважаемый Читатель интересную тенденцию в развитии сюжетов современных компьютерных игр? Фантазия разработчиков удивительным образом работает в только одном направлении: один за другим, различаясь лишь внешним видом, появляются Враги. При всех внешних отличиях, их совершенно четко объединяет одно: неудержимое и необъяснимое стремление истребить всех человеков и иже с ними. Ксенофобия чистой воды! Неужели у нашего уютного крохотного мира так никогда и не появится вселенский друг, как вы думаете? Ну хоть один, такой же неудержимый в своем желании защитить жизнь во всех ее проявлениях... Наверное, нет, на этом сюжет кровавой игры не построишь... А следовательно, нам только и остается, что оттачивать мастерство, укреплять боевой дух и, уже в который раз, спасать нашу многострадальную, но не менее от этого любимую Вселенную!..

СИ

Shattered Reality

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	подводный 3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	KO Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	KO Interactive
ОНЛАЙН:	www.ko-interactive.com
ВЫХОД:	осень-зима 1998

Александр ЩУКИН

В стремлении покорить космические просторы и звезды мы напрочь забываем о том, что и на старушке-Земле есть еще белые пятна. Забываем мы и о том, что пространства ойкумены уступают по площади просторам мирового океана. Поэтому, говоря о «терра инкогнито», правильнее было бы подразумевать водные территории нашей планеты. Взяв на вооружение эти нехитрые наблюдения и факты, KO Interactive решила слегка приоткрыть тайны глубин, анонсировав подводный «3D combat simulator» под названием **Shattered Reality**. По данным пресс-релизов, игра будет представлять собой динамичный action,



слегка попахивающий Descent'ом под водой.

Shattered Reality является типичным примером достаточно агрессивной политики KO Interactive, руководство которой открыто заявляет о нежелании заботиться о юзерах с непередовым «железом». Т.е. игра сразу ориентируется на компьютеры класса high-end с самыми продвинутыми трехмерными ускорителями (Savage3D, RIVA TNT, Voodoo 2). Кроме этого без зазрения совести выкидываются такие «излишества», как multiplayer и программный обсчет сцен (software renderind). Сия бескомпромиссность дает возможность сократить общий цикл производства игры до года-полутора, но, как не трудно догадаться, весьма сужает круг потенциальных покупателей. Откровенно говоря, мне больше по душе материнская забота Blizzard, которая, правда, выливается в затянуто-нудное ожидание релиза...

Но вернемся к игре, если у вас еще не отпала охота к знакомству. **Shattered Reality** есмь бесконечные подводные баталии с прямыми и косвенными врагами. Под косвенными понимаются камни и шлаки, извергнутые подводными вулканами, или другие проявления враждебности со стороны окружающей среды. Априорно складывается впечатление, что детище KO Interactive больше смахивает на аркаду — хорошую трехмерную аркаду без каких-либо дополнительных наворотов. Глядя на скриншоты, на ум приходит сравнение **Shattered Reality** с UbiSoft'овской Sub Culture, но, увы, провести аналогии далее общей подводной тематики не удается. Обратите внимание, Sub Culture представляла собой адвенчуру с интерактивным и достаточно богатым миром, и с помощью подводного аппарата этот мир скорее познавался, нежели завоевывался. **Shattered Reality**, видимо, будет похож на Archimedean Dynasty (который, однако, также не является «чистым» представителем action).

Коли разработчики однозначно отсекли все «слабенькие» машины и ускорители, то можно полагать, что графика в игре будет, по крайней мере, чем-то выдающимся и запоминающимся. Представленные для всеобщего обозрения скриншоты не дают стопроцентного подтверждения этой мысли — красиво, безусловно, но не то чтобы сражает наповал. Похоже, все познается в динамике. Из области обещаний — огромное количество полигонов для моделирования объектов, текстуры в высоком разрешении, альфаканалы, многопроходный рендеринг и прочее, прочее, прочее...







Собственно, это вся информация, и добавить к ней особенно нечего. Красивая трехмерная аркада, 60 кадров в секунду при разрешении 1024x768, некое подобие сюжетной линии (скорее, связующей линии — чувствуете разницу?), красивые подводный пейзажи (подводные извержения, развалины затопленного Нью-Йорка, зыбкие пещеры и пр.). Все красоты достигаются за счет максимального использования возможностей ускорителей; «3DFX only and forever» — так это, кажется, называется?

Ах, да! Прошу не забывать, что multiplayer реализован не будет. К чему он?..

СИ

X-Wing Alliance

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК:	Totally Games
ОНЛАЙН:	www.lucasarts.com
ВЫХОД:	февраль-март 1999

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Компания LucasArts проделала за последние годы поистине титаническую работу, снабжая нас чуть ли не ежегодно все новыми и новыми космическими симуляторами на самую любимую тему. При этом за все время существования сериалов X-Wing и Tie Fighter сложилось такое впечатление, будто бы это LucasArts играет с нами в какую-то очень странную игру, постоянно подкармливая нас новыми функциями и возможностями своей продукции, но никогда не удовлетворяя всех наших желаний окончательно.

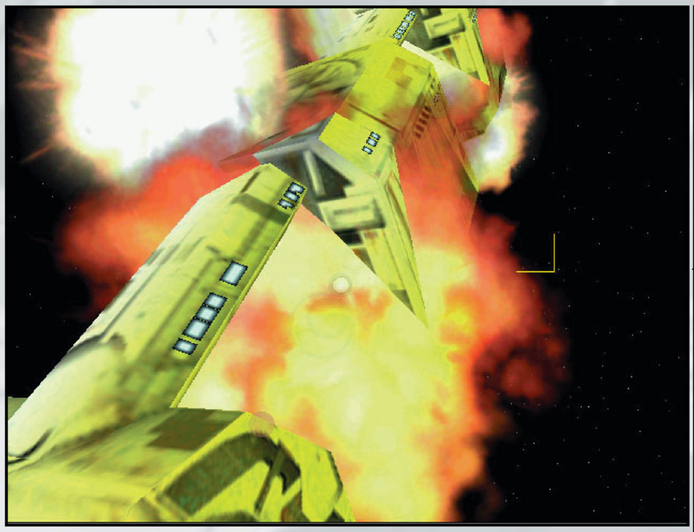
Продолжается это уже довольно-таки долго. Взгляните сами: в X-Wing была слабоватая по тем временам графика; в Tie Fighter с ней было уже все в порядке, но нам внезапно захотелось, чтобы в игре имелось побольше видеовставок или хотя бы осмысленная сюжетная линия. X-Wing и Tie Fighter в редакциях Collector's Edition на CD-ROM'ах, вроде бы, временно решили эту проблему — игры стали комплекснее, интереснее, превратились в поистине великолепные произведения. Если бы не отсутствие режима коллективной игры, как раз входившего в ту пору в моду deathmatch. «Надо? Сейчас сделаем!» — сказала LucasArts в 1996 году и, засучив рукава, подарила нам к середине 1997-го X-Wing vs. Tie Fighter. Игра, если помните, была снабжена необыкновенно продуманным режимом multiplayer, но, увы, только им и отличалась. Про одиночную игру, сюжет, видеоролики и прочую дребедень создатели, по всей видимости, забыли. Спохватившись еще полгода спустя, они подарили нам expansion pack под названием Balance of Power, со всем тем, чего, якобы, не хватало. Однако, как ни странно, именно это последнее творение LucasArts некоторым образом замкнуло круг. Простите, но после Wing Commander Prophecy такая графика уже, просто говоря, не смотрелась. Вот так, можно сказать, почти бесславно прервалась история, по мнению многих игроков, лучшего сериала космических симуляторов. Подошел 1998 год, активизировалась киношная бригада Джорджа Лукаса, активно занявшаяся новым фильмом Star Wars, соответственно, на подходе уже новые герои, новые корабли, новые прибыли. Однако LucasArts явно не намерена мириться с таким положением дел и напоследок, под занавес славы Star Wars Trilogy, еще намерена поразить нас игрой, приближающейся к совершенству по всем параметрам. Последняя игра LucasArts, посвященная старым фильмам двадцатилетней давности, будет называться **X-Wing Alliance**.



Давным-давно, в далекой-далекой галактике воевали Империя и Повстанцы. И это совсем не значит, что вся эта самая галактика в тот момент занималась исключительно Звездными Войнами. Напротив, на межзвездных маршрутах торговые корабли встречались намного чаще, чем Имперские крейсеры, планеты по большей части не воевали друг с другом, а тихо мирно жили, торговали, общались. Конечно же, под присмотром Империи, мафии, семейных торговых кланов и так далее. Сюжетная линия **X-Wing Alliance** несколько отходит от традиционной истории противопоставления зловещей Империи и отважного Альянса и рассказывает нам о чем-то несколько более реальном. Не стоит думать, что в новом симуляторе вам не придется много стрелять, о, нет, все будет точно по традиции. Дело в том, что как раз во время противостояния, развернувшегося в процессе строительства второй «Звезды Смерти», несколько групп Имперских и Повстанческих армий столкнулись в пространстве нескольких планетных систем, контролируемых двумя крупными торговыми семьями. Мало того, что эти семьи и раньше серьезно враждовали, так теперь после того, как военные действия полностью разрушили всю торговлю в секторе, эти влиятельные господа не нашли ничего лучшего, чем поучаствовать во всем этом самим, попутно уничтожив конкурентов. Главный герой игры является представителем одной из противоборствующих фамилий, и начинает он свой боевой путь с выполнения миссий против врагов его семьи. После того, как в этот дальний уголок Галактики залетают Имперцы вместе с Повстанцами, ваша семья решает присоединиться к Альянсу со всеми вытекающими отсюда последствиями. Вам, как одному из присоединившихся молодых пилотов повстанческого Альянса, предстоит в полной мере насладиться стремительно развертывающейся ситуацией и попытаться привести весь этот бардак к более-менее осмысленному знаменателю. А затем с радостью расправиться с Империей и своими врагами.

Главное для LucasArts в этом проекте - возможность рассказать интересную историю, и поэтому первым делом компания отказалась от участия в игре двух сторон — в **X-Wing Alliance**, как это довольно-таки ясно следует из названия, играть можно только за Повстанцев. В качестве связки с основным сюжетом Star Wars Trilogy выступает битва на Эндоре, которая послужит кульминационным моментом в игре — у вас даже появится возможность собственноручно уничтожить вторую «Звезду Смерти». И это даже не самое приятное. Главное — не сам факт того, что вы сможете это сделать, а то, в каком корабле у вас будет возможность произвести запоминающиеся выстрелы. LucasArts долго, очень долго дразнила нас Кореллианскими кораблями во всех без исключения сериях X-Wing и Tie Fighter. И под конец сдалась — в **X-Wing Alliance** вы сможете полетать на Millenium Falcon Хана Соло. И не только полетать, но и, скажем, пострелять из его знаменитой лазерной пушки.





Пятьдесят новых миссий **X-Wing Alliance** разделены на две кампании, причем в процессе первой из них вы участвуете в военных действиях на стороне своей семьи, а затем переходите на техническую базу Альянса. И если бывшие торговцы, как правило, летают Бог знает на чем, то Повстанцы оснащены вполне современным оружием. Поскольку начинается игра все-таки с эдаких легких суденышек, собранных неподалеку от свалки, то и противники ваши далеко не асы. Ну, а после перехода под крыло Альянса вам уже придется летать с настоящими профессионалами против лучших пилотов Империи на самых мощных кораблях. До того момента, пока Хан Соло не одолжит свой Millenium Falcon и не отправит взрывать «Звезду Смерти».

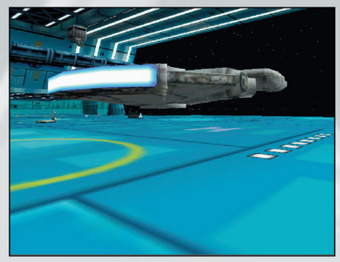
Ларри Холланд вместе со своей компанией Totally Games, вот уже десять лет производящей для LucasArts всевозможнейшие симуляторы, на сей раз нацелен на увеличение реалистичности полета, и в тоже время на буквальную трактовку сцен из фильма. Иными словами, если для того, чтобы взорвать «Звезду Смерти», требуется залететь в ее недостроенные тоннели, найти реактор и взорвать его, то именно так это и будет происходить в игре. Будут тоннели, коридоры, шахты, сложнейшая система вентиляции, и все это в масштабах гигантской станции, величиной с небольшую луну. Все это трехмерное, со свободой передвижения и огромными возможностями для дизайнеров. Другой случай — перемещение судов в гиперпространстве. Несмотря на то, что на фокусах с гиперприводом построен чуть ли не весь фильм, реально в играх этот момент еще не использовался. Если не считать совершенно смешные элементы, когда истребители пользовались гиперпространством, чтобы доползать до своих крейсеров. В **X-Wing Alliance** все будет иначе. В процессе выполнения миссий вам частенько придется мотаться из точки в точку и даже путешествовать между системами, причем не по примитивной технологии того же Wing Commander, а, можно сказать, вполне свободно. Иными словами, путешествовать вы можете практически куда угодно, пространство ограничено целым сектором с добрым десятком планет, спутников и десятками навигационных точек. В этом смысле схема очень близка к Privateer, хотя, конечно, гигантского свободного мира с торговлей и прочими атрибутами буржуазной экономики LucasArts создавать не планирует. Ваши задачи будут ограничиваться исключительно военными заданиями. Совершенно стандартной обещает стать миссия, в процессе которой вы сначала перелетаете с одной планеты на другую, принимаете там участие в сражении, выполняете свою часть задания (дерево поставленных задач будет развито так же хорошо, как и в старых X-Wing и Tie Fighter), уходите от преследования в гиперпространство, отвозите добытый груз и потом окольными путями, чтобы не попасться на вражеский патруль, отправляетесь обратно. Для дизайнеров новая особенность игры дает настоящий простор, мы вправе надеяться на то, что нас не разочаруют.

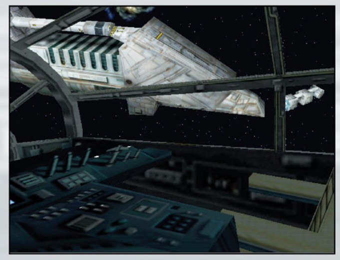
Для **X-Wing Alliance** Totally Games создает новый движок, в котором от старых вариантов остается лишь необыкновенно удачная физическая модель, да и она будет несколько дополнена. Графика же в игре обещает быть очень привлекательной. Взамен необыкновенно неэффективному использованию 3D-акселераторов в X-Wing vs. Tie Fighter приходит движок, полностью оптимизированный для работы с ними, основанный на Direct 3D — все же LucasArts пока что не вполне готова броситься навстречу локомотиву 3Dfx, как некоторые другие издатели. Одним из самых существенных нововведений станут виртуальные трехмерные кабины истребителей, созданные по всем правилам современных авиасимуляторов. Надо сказать, что в последних они серьезно улучшали ощущения от игрового процесса, да и в Prophecy даже не слишком хорошо прорисованная трехмерная кабина делала окружающий мир объемнее. В поной мере оценить графические достоинства игры мы сможем лишь после ее выхода, однако скриншоты, которые сопровождают эту статью, намекают на отличную графику.

Что касается multiplayer, то LucasArts после относительной неудачи с X-Wing vs. Tie Fighter довольно-таки скептически относится к этому режиму, что, впрочем, не стало причиной его отмены. В **X-Wing Alliance** можно будет играть по модему, локальной сети и, конечно, через Интернет, дозволяющий одновременное участие до 8 человек на серверах Microsoft Gaming Zone, продолжающей оставаться основным партнером LucasArts в плане организации онлайновых составляющих ее игр.

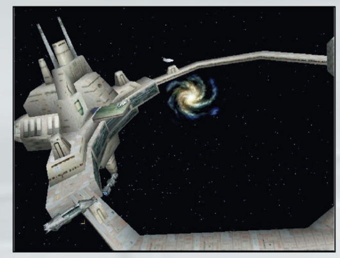
X-Wing Alliance будет последним крупным представителем Star Wars Trilogy среди игрового мира, появившись буквально за месяц до премьеры нового фильма Star Wars Episode I — The Phantom Menace, которая состоится 21 мая 1999 года. Это отнюдь не значит, что LucasArts собирается полностью отказаться от наследия старых фильмов, напротив, это даст компании шанс намного шире распространить сюжетные линии своих будущих проектов. К примеру, уже известно, что после **X-Wing Alliance** в качестве некоторого add-on'а выйдет Tie Fighter Alliance, созданный на том же движке. А основой сюжетной линии этой игры станет темная история о разработке Империей новых прототипов истребителей Tie Fighter, способных вести боевые действия без участия пилотов. Но это будет еще нескоро, а пока нам стоит подождать **X-Wing Alliance** приблизительно до марта.

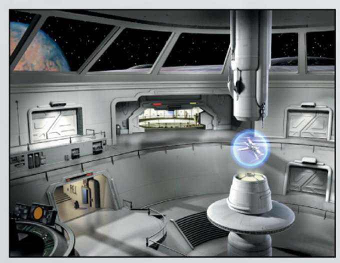
СИ













Abducted

Мария
ПАЛАГИНА

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Immersive Worlds
ВЫХОД:	Осень 1998

«Просыпаюсь в больнице, весь истерзанный и изглоданный, словно меня постепенно, кусок за куском, скармливали какому-то огромному зверю не из числа травоядных. Или, наоборот, как раз из числа — потому как все части тела на месте, ничего не откушено и не отгрызено, но при этом словно бы тупыми зубами изжевано. Ощущать себя травой, которую сжевывает корова... Из носа бежит струйка крови. Голова кружится. Мрачная больничная атмосфера подобно грязевой жиже налипает на и без того пасмурные мысли, превращая их в пудовые гири, с трудом ворочающиеся под непрочной корой головного мозга. Из глубин подсознания приходят смутные воспоминания о странных происшествиях, возникавших вокруг меня, вертевших меня как игрушку, приведших меня к теперешнему плачевному состоянию... Кто я?.. Кажется, в больнице становится небезопасно. Кажется, нужно сматываться отсюда.

Мелкими песчаными крупицами, просачивающимися сквозь истончившиеся стенки песочных часов, возвращается память. Пол Дуглас — это я. Нет... наоборот. Я — это Пол Дуглас. Человек, сделавшийся объектом преследований инопланетян. Должно быть, им понравилось меня похищать. Ладно бы похитили разок-другой, осмотрели и оставили в покое. Так ведь не оставляют, проклятые, привязались, как репей! ... Нет ничего удивительного. Совсем ничего такого нет. Нет ничего удивительного в том, что после длительной череды похищений у меня уже ум за разум заходит, и память о предыдущих случаях «киднэппинга» отсутствует как коровой отжеванная, и сны странные сниться начали, и галлюцинации нередко случаются...»



Х-ПОХИЩЕННЫЙ

Чем же несчастный Пол так заинтересовал пришельцев? Ответ на этот ключевой вопрос вам предстоит разузнать, с головой погрузившись в новое приключение с элементами мистики — **Abducted** (Похищенный), которое студия Immersive Worlds планирует выпустить осенью этого года. Разочаруйтесь те, кто решил, что за основу сюжета взято одноименное произведение Стивенсона. Да будет вам известно, что идея целиком и полностью принадлежит лидеру проекта Эшли Мэтисону (Ashley Matheson).

Да что там старина Стивенсон! На сегодняшний день самым известным и популярным произведением о кознях инопланетян остается телесериал X-Files. Над **Abducted** висит угроза превратиться в «очередной эпизод эпопеи X-Files», и это куда серьезней, чем похожесть на произведение бессмертного классика. И если игровая общественность воспримет **Abducted** как одного из второсортных представителей плеяды X-Files, то жить ей на помойке среди прочих отбросов мирового игропроизводства.

С другой стороны, все не так уж и пасмурно. Immersive Worlds стремятся воссоздать обстановку постоянного напряжения, граничащего с непонятно откуда берущимся подспудным страхом. Источник вдохновения — Альфред Хичкок в самых своих классических и стандартных приемах. По задумке авторов, на протяжении игры вас без видимых причин будет преследовать ощущение полной незащищенности и постоянно довлеющей опасности. Как известно, подобные эмоции усиливают выработку адреналина в крови, что и приводит к своего рода возбуждению. Оно-то, по задумке авторов, и должно вести вас все дальше и дальше — к разгадке таинственных событий. Но только тонкая это грань — создать определенного уровня напряжение да ощущение постоянной угрозы. Не превратиться в дешевый фильм ужасов. Не перерасти в слезливую мелодраму с трясущимся от страха параноиком в главной роли. Как оно получится в итоге?..

ПЫТЛИВЫЙ УМ И ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛОМИК

Изначально **Abducted** задумывался как обычный 2D квест. Но решив, что трехмерный движок поможет создать столь необходимый эффект присутствия, Immersive воспользовалась технологией LithTech (известной прежде как DirectEngine), разработанной компанией Monolith. Однако умолчим относительно итогового качества игровой графики — как вы легко можете убедиться, присмотревшись к представленным скрин-шотам, выглядит она несколько посредственно. Возможно, нам попались не те картинки, а на самом деле все будет просто потрясающе?..

> «Immersive Worlds образовались в июне прошлого года. Прежде я занимался тем, что преподавал программирование в колледже. У нас было несколько тем для дипломных работ, и одной из них являлось игровое программирование. И так вышло, что многие из моих прежних студентов собрались вместе и сумели собрать необходимые средства (частично из личных сбережений, частично за счет муниципального финансирования), чтобы начать воплощение собственных игровых идей. Меня пригласили в команду уже после основания студии Immersive Worlds. Это случилось в прошлом сентябре, и тогда же начался отсчет времени создания **Abducted**. Все остальное — история.»
>
> ***Эшли Мэтисон**, лидер проекта, в интервью журналу «PC Fan»*

Как бы то ни было, действие **Abducted** развернется преимущественно в полутемных замкнутых помещениях. Закрытые лифты и открытые подъемники, трухлявые лестницы и пыльные чердаки, требующие невесть каких паролей компьютеры и системы сигнализации; запертые двери и отколоченный из-под слоя столетней пыли ломик... Есть вероятность, что в задачи играющего входит не только прекратить похищения, но и сохранить рассудок. Есть вероятность, что поначалу действовать придется, руководствуясь лишь снами и видениями Пола Дугласа.

Но вы не одиноки. Разумеется, вы не одиноки, и здесь есть немало персонажей, готовых посодействовать общему делу дружеским советом или враждебным проклятием. Их высказывания и поступки варьируются в зависимости от выбираемой вами линии поведения (агрессивный стиль, спокойный стиль и прочие тоже-стили).



Да, вы можете сражаться. Да, здесь существует такое понятие, как оружие. Но не ждите аптечек, которые позволят восстановить утраченное в произошедших разборках здоровье. Почти как в жизни: драка длится три минуты, а подлечиваться потом приходится три месяца.

Поддерживаются три режима обзора. С помощью «следящей камеры» можно наблюдать за действиями персонажа «из-за плеча». Присутствует перспектива от первого лица. И можно вести наблюдение с любой из трех доступных в текущем локейшене статичных камер. Хотя пока еще не известно, будут ли все три режима реализованы в окончательной версии. Смутно понятным представляется и то, зачем они нужны в таком количестве. Чтобы играющий окончательно извелся от «подспудного страха», с маниакальной улыбкой на устах переключая ракурсы обзора камеры?..



Не забыта и возможность «срезать угол», всегда признававшаяся оправданным жертвованием реализмом в пользу играбельности. Какие бы большие расстояния ни отделяли вас от желаемого места, вы всегда сможете мгновенно туда переместиться.

ПИВО ДЛЯ РЕПЛИКАНТА

Immersive Worlds полагают, что **Abducted** — не интерактивный фильм. Они полагают, что это — игра, способная создать ощущение присутствия «с той стороны» киноэкрана. В одном из интервью Эшли Мэтисона попросили подобрать аналог новой игры среди известных приключений. Он ответил, что по ощущениям это будет нечто среднее между Blade Runner и Full Throttle. Микросхема репликанта и угарный газ рядом с рокерским байком и добрым пивом? Интересное родство. Мне кажется, что Abducted скорее будет тяготеть к Bioforge и Alone in the Dark, но не мне спорить с лидером сего игрового проекта.

Как бы то ни было, художники-дизайнеры уже выполнили свою работу практически на сто процентов. Теперь дело за программерами. Кроме того, в данное время **Abducted** нуждается в издателе, поэтому сроки выхода еще сто раз могут измениться.

...Коль скоро фирмы-разработчики не особенно балуют нас новинками в жанре 3D Adventure, то появление на горизонте игры этого класса — всегда событие. Но станет ли событием последующее появление **Abducted** на прилавках — пока что мечено большим знаком вопроса на конце предложения. **СИ**

Army Men 2

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	аркадная стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	3DO
ОНЛАЙН:	www.3do.com
ВЫХОД:	первая четверть 1999

Что такое **Army Men**? Это не что иное, как апофеоз клонов в стиле C&C, своеобразная пародия на бездарное копирование real-time стратегий. **Army Men** все расставил на свои места и опять-таки заставил все называть своими именами. Игра заставила признать очевидное: жанр стратегий постепенно превратился в примитивную аркаду, point&click. Вместе с тем, нельзя не признать, что результат работы 3DO оказался хорошей игрой. Привлекательная, свежая идея и оригинальная подоплека сделали свое дело. Но вот прошло совсем немного времени, и появилась первая информация о том, что 3DO делает продолжение игры под бесхитростным названием **Army Men 2.**



Честно говоря, меня всегда интересовало, где проходят сражения оловянных солдатиков в **Army Men**. Особенно удивляли в этом отношении деревья. То ли сами солдатики достигали огромных размеров, то ли деревья были такие маленькие, короче, общее впечатление было несколько смазано. На этот раз 3DO обещает сделать игру более логичной и в качестве поля боя предоставить нам более реалистичные территории, типа кухни, обеденного стола или, к примеру, коробки для игрушек. Разумеется, появятся новые враги, среди которых особенно хотелось бы отметить солдат-зомби. Среди множества новых предметов следовало бы назвать камуфляж, снайперскую винтовку и самые различные типы брони. Так что к концу уровня у вас есть шанс вооружить своего солдата до максимума. Кстати говоря, подобные предметы придадут игре и стратегический аспект, так что если **Army Men** по сути дела был аркадой, то **Army Men 2** окажется стратегической аркадой. Обещается и многопользовательский режим игры. Вместе со стандартным deatmatch в **Army Men 2** будет реализовано еще несколько типов игры: Capture the Flag и King of the Hill. Названия говорят сами за себя, а если представить себе происходящее на кухонной территории, то уже сейчас игре можно с известной долей уверенности прогнозировать успех. На данный момент это все, что известно о новом проекте 3DO, но, как только появится новая информация об игре, можете быть уверенным в том, что мы ею с вами поделимся. **СИ**





Avaris

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Bifrost Creations
ОНЛАЙН:	www.bifrostcreations.com
ВЫХОД:	1999

Максим ЗАЯЦ

Беда пришла на земли Valikorae. Жестокая засуха два года губила урожай, оставляя на долю людей за собой голод и разорение. Церковь объявила, что виной всему грехи человеческие и подняла десятину, а король... прошел слух, что король серьезно болен. Три знатных лорда и командующий армией начали борьбу за ослабевший трон, а у границы собрались войска клана Hillfolk — свирепых дикарей, славившихся своей непредсказуемостью. В это же время несколько драконов покинули свои пещеры в горах, чтобы вволю поохотиться на охваченных ужасом и раздором землях. Так начинается история **Avaris** — новой игры в жанре RPG.

Разработчики решили положить конец спорам о том, что же лучше: вид от третьего лица или «из глаз». В игре реализованы оба режима. То же относится и к сражениям, протекающим, на выбор играющего, в real-time, пошаговом или же автоматическом режиме, когда управление битвой всецело берет на себя компьютер.

Вам предстоит стать одним из горожан крепости Guardian Keep — пограничного форта на западе Valikorae, защищающего единственный проход через Орлиные Скалы. Сьестные припасы в городе подходят к концу, а единственные источники дохода, железные рудники, закрыты с тех пор, как в них объявились какие-то загадочные твари.



Мэр города собирается отправить посла к королю, молить о защите и помощи. Но кто-то должен сопровождать его на пути в столицу — Kaltorn. Кто же будет достаточно смел и решителен для столь опасного путешествия? Само собой разумеется, смелым и решительным торжественно избирают вас.

НЕ НАПАДАЙ БЕСПРИЧИННО

Путь играющего опасен и долог. Мир Valikorae населен множеством фантастических существ, традиционных для жанра RPG: орки и гоблины, черные рыцари и эльфы, драконы и феи... Разработчики проделали огромную работу, наделив каждое создание особым характером, привычками, внешностью.

Для многих персонажей детально проработана собственная сюжетная линия. Они не будут стоять на карте, тупо дожидаясь вашего появления: нет, их жизнь пойдет своим чередом, они будут любить и ненавидеть, рождаться и умирать. Далеко не все существа окажутся дружелюбными: многие будут желать вашей гибели, и вот тогда вам придется сражаться. Но из этого вовсе не следует, что, убивая всех, кто попадется на вашем пути, вы достигнете победы. Как минимум, всегда есть шанс встретить достойный отпор. Самое мирное и добродушное существо, если загнать его в угол, начнет сражаться как сатана, защищая свою жизнь.



Но самое главное, бессмысленным насилием легко разрушить хрупкую гармонию мира Valikorae. Весь сюжет, подобно паутине, соткан из жизней и судеб самых различных персонажей, и оборвав даже самую маленькую и незначительную ниточку, вы рискуете вызвать целую лавину последствий, которая станет серьезным препятствием на пути к вашей цели. Лишь общаясь с дружественными персонажами и помогая им, вы приобретете силы и знания, необходимые для успешного завершения похода.

ВСЕ ЛУЧШЕЕ — ГЕРОЮ

Своего героя вы можете выбрать из представителей восьми рас, каждая из которых имеет сильные и слабые стороны, присущие только ей. Создавая персонажа, вы даете ему одну из шестнадцати основных профессий и пять из шестидесяти (вдумайтесь в эту цифру!) дополнительных навыков. Все дальнейшие знания придут с опытом, уровень вашего героя будет постоянно повышаться, а вам останется лишь направлять развитие в нужное русло.

Paper-doll — это когда все амулеты, артефакты и т.п. навешиваются на схематическое изображение вашего героя: на одну голову одна корона, на одну руку один браслет, а что не уместилось, то пылится в сумке и, соответственно, не используется.

Экипировать горожанина можно как душе угодно: разнообразнейшее оружие, одежда, доспехи, волшебные предметы — все это вольготно разместится на традиционном paper-doll интерфейсе.

Не обделены вниманием и любители поколдовать. Школ магии в Avaris целых двенадцать. Большинство из них уже успели стать классикой жанра, однако наряду с традиционными Огнем, Землей и Водой вам встретится нечто совершенно новое: например, Магия Рун. Объединив все школы, мы получаем около 150 заклинаний и пару дюжин продуктов алхимии в придачу.

Хотя на начало игры герой располагает навыками лишь максимум в пяти различных школах, на протяжении своего долгого пути он вполне может освоить и все остальные.

ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ

Игра будет построена на 3D движке, разработанном на основе майкрософтовского Direct3D API. На самом деле движков будет два: первый для открытого пространства, второй — для городов и подземелий. Ландшафт обещает быть полностью трехмерным, разрешение - предельно демократичным, от 512x384 до 1024x768, и все это при цветовой палитре в 16,7 миллионов цветов со стандартным набором эффектов: от динамического освещения до постепенной смены времени суток.

К сожалению, обрадует все это великолепие лишь счастливых обладателей 3D акселераторов: на компьютерах, лишенных означенного устройства, игра, увы, не пойдет.

СОВМЕЩАЯ НЕСОВМЕСТИМОЕ

Читая о планах разработчиков, невольно расплываешься в доброжелательной улыбке. Ребята планируют привнести в игру все, что геймеры любят в других RPG: и стильную графику Final Fantasy 7, и строгие каноны ролевых игр серии Ultima (которых мы уже не увидим в Ultima: Ascension), и непередаваемую динамичность Diablo...

Звучит заманчиво. А если еще вспомнить про обещанный нелинейный сюжет, характерных NPC, продвинутую систему развития персонажа... Словом, такую игру хочется ждать. Вот только получится ли у разработчиков воплотить свои грандиозные планы в жизнь...



СИ

Dragon

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Immersive Worlds
ОНЛАЙН:	www.microsoft.com
ВЫХОД:	Декабрь 1998

Тимур ХАЙДАПОВ

Всемогущая мелкософтверная корпорация предпринимает очередную попытку прорваться на рынок action. Их новый проект носит на удивление немудреное название Dragon и посвящен искусству восточных единоборств.

ИСКУССТВО УБИВАТЬ

Восточная часть Китая. Укрывшаяся среди гор Цитадель Света и Тени — древний храм, чья история насчитывает не одну сотню лет. Молодого послушника зовут Джимми... несколько некитайское имечко... Джимми должен пройти курс обучения в Цитадели и сделаться Мастером. А точнее сказать — это вам предстоит пройти курс обучения в Цитадели и достичь звания Мастера. И вам же откроются таинства боевых искусств.

Дабы в совершенстве овладеть навыками рукопашного боя, вы пройдете через долгие и изнурительные упражнения с многочисленным холодным оружием. Не стоит забывать и про тренировочные бои с другими послушниками. И, конечно, главным испытанием предстанут бои с «сэнсеями» разных уровней, то бишь — разных поясов.

Казалось бы, чего больше? Ан нет. По мере накопления опыта вы поймете, что в восточных единоборствах хорошо отбитые кулаки — лишь одна из сотен ступеней, ведущих к вершинам мастерства. И отнюдь не тренировочные разборки с сэнсеями станут для вас основными. Верховный наставник Цитадели, непревзойденный Мастер Сунг (Grandmaster Sung), волею злобной волшебницы оказался заточен в недрах пролегающих под Цитаделью лабиринтов.



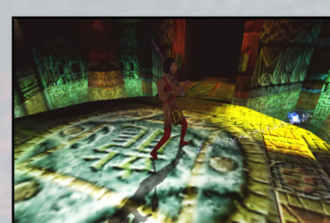
Джимми спускается в лабиринты древнего храма. Сражения с мистическими демонами и искусными бойцами прошлого. Многочисленные ловушки и труднопреодолимые преграды. Головоломки. Путь к истинному мастерству. Пройти до конца, обрести знание и освободить Мастера Сунга. Разве возможно желать большего!..

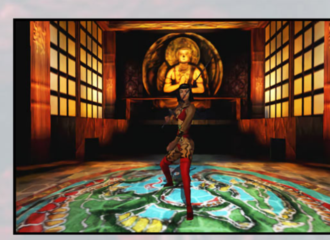
Еще как можно.

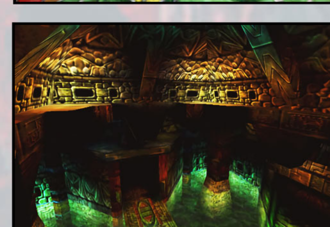
ПАПА КАРЛО — СЮРРЕАЛИСТ?

Dragon построен на собственном движке Eclipse Games, именуемом Genesis. Насколько хороша эта технология?.. Не станем вдаваться в подробности — технические данные звучат монументально до зевоты и претендуют на супердвижок еще не родившегося поколения. Посмотрим-ка лучше на скрины.

Бурная, подчас даже сюрреалистическая цветовая гамма радует глаз, но позвольте... Все остальное — сплошной конфуз! Люди смахивают на свежевыточенных кукол Папы Карло. Архитектура и ландшафты невыразительны. Деревья вообще сами на себя не похожи — жалкие геометрические опусы дорвавшегося до графических пакетов чертежника. Горные кряжи навевают мысли об ужасных природных катаклизмах — иначе отчего бы им состоять исключительно из плоских поверхностей?







Либо работники Eclipse Games были не в духе, либо сильно беспокоились за быстродействие супердвижка Genesis. Видимо, второе более вероятно: **Dragon** поддерживает аппаратную акселерацию только посредством Direct3D. И ведь в самом деле, не может же проект Microsoft дружить с OpenGL! A Direct3D, как известно, отличается от OpenGL по многим параметрам и далеко не в лучшую сторону. Грустно.

Времени до релиза, а это зима сего года, не так уж много. Следовательно, количество полигонов, приходящихся на модели китайских послушников, вряд ли увеличится. С другой стороны, тема и сюжет довольно привлекательны. Так что достоинства и недостатки **Dragon** предстают перед нами в виде колеблющихся весов Фемиды. О том, какая из чаш перевесит, мы с вами сможем судить после релиза **Dragon**. А покамест, дабы скоротать ожидание, сядем в позу лотоса и помедитируем в свое удовольствие. Без лишнего ажиотажа.

СИ

Evolva

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК:	Computer Artworks
ОНЛАЙН:	www.psygnosis.com
ВЫХОД:	1999

Тимур ХАЙДАПОВ

Эволюция — великая вещь. Без нее обезьяна никогда бы не встала на ноги и не научилась ходить, морские рептилии никогда не вышли за пределы океана, а все организмы так и остались бы на уровне простейших одноклеточных существ типа сернистых бактерий. Но нет! Эволюция обязана существовать и существует там, где есть хоть какие-то зачатки жизни.

А, собственно, почему бы не отнести к одному из подобных зачатков искусственный интеллект? — подумали программисты из компании Computer Artworks. Ведь не важно, в какой форме существует живой разум: биологической или электронной. Главное, что он есть! И вот, на основе этой блестящей идеи, в недрах Computer Artworks было решено соорудить игру. Причем именно игру, а не какой-то отвлеченный симулятор «умного» поведения AI, каких много анонсировано в последнее время и которые после выхода с треском проваливаются. Предмет для компьютерной эволюции был избран изящно и гениально: искусственные насекомые.

ТАРАКАНИЙ КОРОЛЬ

Предыстория коротка, но она и не имеет особого значения. На Землю напал некий Паразит, немедленно заполонивший всю планету своей армией насекомых. Вы исполняете обязанности спасителя планеты от тараканьего нашествия. Способ расправы с захватчиками кое-кому покажется не совсем обычным — верно, он таков и есть. В ваше распоряжение поступает группа существ, называющихся Genohunters — «охотники за генами». На их долю выпадают непосредственные сражения с гадкими насекомыми Паразита. Наиболее интересная особенность Genohunters — возможность видоизменения или, говоря по другому, способность к эволюционированию. Низшие формы существ постепенно переходят к более совершенным органическим моделям. Но не обольщайтесь, ведь вражеские насекомые — тоже живые существа, и ничто человеческое им не чуждо. Короче говоря, со временем видоизменяться будут и враги. На данный момент неизвестно, будет ли процесс эволюции предопределен или же он будет определяться случайным образом, в зависимости от среды обитания, окружающей еды и тому подобных факторов. Без сомнений второй способ гораздо интереснее, но тут все зависит от глубины имитирования истинных эволюционных процессов. Будем надеяться, что она (глубина) окажется на должном уровне.



ДИАЛЕКТИКА НАСЕКОМОГО

Evolva с самого начала позиционируется как нечто совершенно уникальное в своем роде, что есть чистейшая правда. Тем не менее, некоторые «сторонние наблюдатели» уже успели прилепить ей ярлык action/strategy. Давайте разберемся, насколько этот штамп отвечает реальности. Действительно, небольшие отряды подопечных вам Genohunters нападают на врага и отражают ответные нападения. Сражения, схватки и поединки определенно несут в себе долю action. Но не action здесь первоосновен! Главное — то, что со временем существа сами, без вашего участия или вмешательства, начинают распознавать возможную опасность, рассчитывают вероятности поражения в схватке или удачного нападения. В соответствии со своими расчетами они выносят некие решения. То есть от слепого повиновения вашим командам Genohunters переходят на уровень подсознательных инстинктов, а затем развивают свой разум. И все это время они непрерывно эволюционируют, изменяют внешнюю форму и окраску, средства нападения и защиты. Genewars или WarBreeds такое и не снилось, и не надо здесь никаких сравнений! Скорее, полезно вспомнить Станислава Лема с его романом «Мир на Земле», в котором эволюционировали компьютерные системы вооружений. В процессе естественного отбора выжила только самая оптимальная форма существования — электронная пыль, вирус. Естественно, вирус не мог не обернуться против своего создателя — человека. С чего все началось, тем все и закончилось. Наталкивает на размышления...





ИСКУССТВО СЮРРЕАЛИЗМА

Но это были отвлеченные размышления на тему искусственного разума и эволюции, глобальный взгляд на проблему, так сказать. Теперь перейдем к делам более житейским, а именно — к тому, на какой стадии находятся работы над **Evolva**, этим восьмым чудом света. И что оно, чудо, реально из себя представляет.

На данный момент проект находится в начальной стадии, а посему не удивительно, что впечатляющих результатов развития и эволюции компьютерных тараканов нет. В более-менее презентабельном виде находится только графический движок, хотя и в нем многое еще подлежит модифицированию. Скрины, представленные на публичное обозрение, вызывают очень и очень положительное впечатление. Оно и не может оказаться иным. Штука в том, что в Computer Artworks нашли превосходный баланс между зрелищностью и глубиной игровой идеи. Как известно, отличные оригинальные идеи, тонкости нейронного AI и высокая математика часто проваливались из-за откровенно слабой графики. В случае с **Evolva** все по-другому. На скринах, с одной стороны, нет изысков Unreal, но это и не Galapagos с его, мягко говоря, скромной графикой. Мы видим очень приличного качества 3D графику, оригинальные модели насекомых и броские, эффектные текстуры окружающих пространств. Налицо также различные спецэффекты и цветное освещение. Под ножками пауков даже заметны размытые тени!

Конечно, есть и свои недостатки: небо выглядит грубовато, бурые разводы на однородной поверхности не вполне эстетичны...

ЭВОЛЮЦИЯ И ШИРПОТРЕБ

Рассуждать на тему того, насколько интересной окажется моделирование эволюции, развитие и совершенствование ваших тараканов, можно очень долго. Но сама идея «самообучающихся» юнитов очень актуальна и вскоре получит широчайшую реализацию во многих играх жанра action/strategy. Попомните мое слово.

Но и все же: статью надобно завершать, и делать это с максимально умным видом. Под именем Evolva скрывается потенциальный шедевр, каких еще не было в истории компьютерных игр. Западная пресса уже начинает раскручивать этот проект как один из самых многообещающих в этом году. Но в то же время вполне возможно, что его «шедевральность» никоим образом не подкрепится коммерческим успехом. После выхода игра пропадет в безвестности, и на этом ее история печально завершится. Но из этого никоим образом не следует, что она окажется никудышной: ведь подлинные произведения искусства никогда не были ширпотребом. СИ

Might & Magic VII: For Blood and Honor

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing
ОНЛАЙН:	www.3do.com
ВЫХОД:	март 1999

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

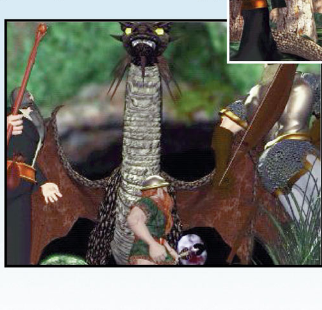
Еще в тот самый момент, когда я распаковывал великолепную коробку с Limited Edition Might & Magic VI, в голову лезли радостные мысли о том, что раз это творение New World Computing хорошо продается, то продолжения не миновать. Каким он будет, **Might & Magic VII**? Сегодня именно тот день, чтобы это выяснить... Прежде всего, нам стоит порадоваться. Дело в том, что, как и обещалось New World, **M&M VII** не станет находиться в разработке так же долго, как и его предшественник, и игра будет закончена предположительно к марту будущего года. Разумеется, за такой небольшой срок сделать что-то совершенно оригинальное необыкновенно сложно, ведь **M&M VII** в разработке всего около года. Новая игра сохранит старый движок от Mandate of Heaven, к которому, правда, будет добавлена поддержка 3D-акселераторов (похоже, патча для M&M VI фанаты так и не дождутся). Конечно же, он будет слегка разукрашен свежими технологиями и выглядеть станет поинтереснее. Тем не менее, спрайтовые монстры, довольно-таки простые модели и все ранее уже многократно обсуждавшиеся недостатки, несомненно, в том или ином виде будут присутствовать. Однако не стоит спешить с выводами, нарекая **M&M VII** очередным клон-add-on'ом. Все остальные аспекты в игре подвергнутся серьезным изменениям.

Сюжетная линия будет завязана в новом мире, в котором ведется вечная война между непримиримыми расами эльфов и гномов. Война за территории, за влияние, за ресурсы... Просто война, которой нет ни конца, ни края и от которой страдает все более-менее мирное население. Наши герои, а их традиционно четверо, будут пытаться разрешить конфликт и вернуть на земли порядок и спокойствие. Долгое, как всегда, путешествие, начнется необычно — в некоем мини-мире, предназначенном специально для того, чтобы герои-новички и даже ветераны смогли освоиться с управлением, базисами магии, попутно заработав начальный капитал и решив некую локальную проблему. По всей видимости, введением этого «тренировочного мира» авторы игры хотят оградить себя от критики, обрушившейся на них после выхода M&M VI, что, дескать, бросаете неизвестно откуда прямо в игру, и никто не знает толком, что должен делать. Честно говоря,



я никогда не чувствовал себя потерянным в мире Might & Magic, но, возможно, для кого-то это действительно проблема. Самое важное в том, что мешать этот начальный этап никому не будет, а вот новичкам действительно поможет как следует сориентироваться. Итак, отыскав четыре необходимых артефакта, ваша команда получит доступ на основную территорию, и в качестве платы за хорошо выполненное дело — небольшой замок в сильно отдаленной местности. Проблема лишь в одном — замок этот со всеми прилежащими территориями находится прямо между землями соответственно эльфов и гномов. Как те, так и другие, отнюдь не считают вас собственником этой недвижимости, и конфликт таким образом персонально затрагивает ваши личные интересы. Это что-то новенькое — ранее команда из **M&M** лишь занималась проблемами других людей, приятелей, врагов, союзников, кого угодно, но только не собственными. Теперь вам предстоит сражаться не на стороне какого-нибудь абстрактного «дяди» или «ради мира во всем мире», а при всем при этом еще и соображать, как бы то, чем вы занимаетесь, не пересеклось с собственными корыстными интересами.





Количество доступных героев несколько увеличилось и теперь постепенно приближается к старым добрым временам классического **M&M** — к имевшимся шести типам добавились еще трое — Thief, Ranger и Ninja, впрочем, расширение выбора профессии еще не означает, что вы сможете выбирать и расу героев. Таким образом, однозначно «за» эльфов или «за» гномов вам поиграть не удастся. Что, вообще говоря, правильно, однако обязательно разочарует поклонников первых серий **M&M**.

Might & Magic: For Blood and Honor по размерам будет несколько превосходить предшественника, согласно не заверенному пока нотариально заявлению разработчиков, примерно в полтора раза. На территории нового королевства среди лесов, полей и рек расположатся целых тридцать два подземелья, полторы дюжины городов и значительное количество замков. Схемы путешествий останутся прежними, за исключением того, что теперь New World намерена все же позаботиться о странниках, никак не могущих понять, какая дорога куда их выведет, и снабдить хорошей картой всех игроков, а не только тех, кто купил специальную редакцию лицензионной коробки. Мини-карта тоже обещает быть не такой уж и «мини», так что по ней можно будет следить за всеми проходами, пролетами, лестницами и лабиринтами подземелий и пещер. На вопрос об улучшении AI однозначный ответ получен не был, однако было сказано, что теперь монстры будут брать не количеством, а все ж таки умениями и всяческими уникальными способностями.

Значительные усилия New World сосредоточили и на интерфейсе, который, по всеобщему мнению, был в шестой части **M&M** не вполне идеален. Максимум нареканий связывалось с невозможностью передвигаться во время битвы в пошаговом режиме. Отныне это уже не проблема — в **M&M VII** ходить во время боя будет можно, хотя пока точно не сообщается, будет ли подобное действие стоить сил лишь одному или же всем героям, что, впрочем, мелочи.

Из четырех скриншотов, выпущенных New World и компанией 3DO в свет, пока что реального игрового процесса не показывает ни один, так что узнать **M&M VII** получше у нас еще будет немало времени. А учитывая, что Heroes of Might & Magic III не появится до февраля-марта 1999, то весьма вероятно, что и **M&M VII** задержится, скажем, до осени, хотя этого бы очень не хотелось. В любом случае вы можете рассчитывать, что вся свежайшая информация будет вам доступна, как только.... СИ

Delta Force

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	военный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	NovaLogic
РАЗРАБОТЧИК:	NovaLogic
ОНЛАЙН:	www.novalogic.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998

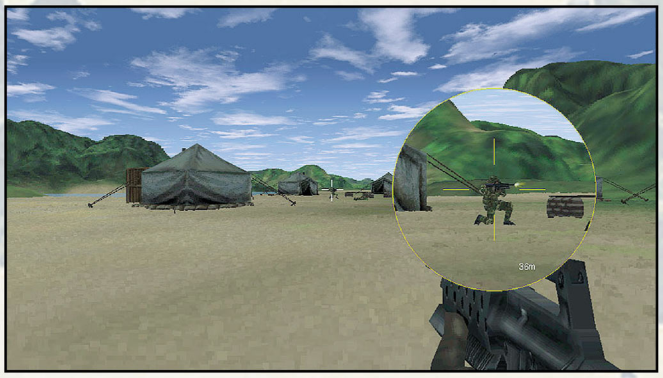
Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Простой 3D-Action нынче не в моде. Надоело, понимаешь, слоняться в одиночку по тесным лабиринтам да стрелять туповатых монстров. Захотелось внезапно чего-то экзотического, с настоящими миссиями, настоящей командой и даже настоящими врагами. Как ни странно, на PC до недавнего времени, несмотря на графические возможности и довольно развитый жанр, не было выпущено ни одной подобной игры. Счет открыл Spec Ops, значение которого сложно переоценить, даже принимая во внимание некоторые довольно важные недостатки в основном идеологического порядка. Затем был прекрасный Rainbow Six, который фактически смог убедить всех в перспективности молодого жанра. Что-то неуловимо притягательное оказалось в самой напряженности момента, когда за каждым углом ожидает опасность, а за своих помощников переживаешь не меньше, чем за себя. Естественно, изначально считалось, что **Delta Force** окажется чем-то вроде логического продолжения жанра с новыми features и оригинальным графическим движком. После выхода demo-версии мнение об игре переменилось в прямо противоположное. **Delta Force** — это нелогическое продолжение жанра. Впрочем, выводы делать еще рано.

Кстати, давайте поразмыслим, зачем разработчики создают demo-версии своих игр. Разумеется, «дема» — это часть маркетинговой политики компании, своеобразная реклама. По идее она должна подтверждать слова разработчиков, расхваливающих свой проект, содержать максимальное количество «features» и минимальное количество потенциальных недостатков. С этой точки зрения demo-версия **Delta Force** — вещь весьма загадочная... И дело даже не в том, что в игровом процессе доминируют недостатки. И даже не в том, что играть просто-напросто неинтересно (по крайней мере, слушать обещания NovaLogic было гораздо интереснее). Дело в том, что demo-версия не справляется ни с одной из своих функций.

Одна из наиболее характерных деталей. Когда-то разработчики говорили о том, что в **Delta Force** в каждой миссии будут специально разработанные задания - освободить заложников, разрушить мост, найти какой-нибудь предмет. Банальное — уничтожить всех врагов — встречаться не будет или почти не будет. Ну, надо же, какая случайность! Какое поразительное совпадение! Самым мистическим образом в demo-версии оказалась как раз та миссия, в которой нужно уничтожить всех врагов. Забавно, не правда ли? Прозорливый игрок, не обладающий большим запасом доверчивости, тут же делает вывод о том, что в игре все миссии будут такими. И пусть разработчики попробуют ему возразить.





Но начнем с самого начала. А начинается все с того, что мы, как говорят американцы, находим себя между большими воксельными холмами изумительного зеленого оттенка. Над нами прекрасное плоское небо, больше похожее на потолок, а рядом — бравый помощник, который монументальностью своей позы напоминает памятник героям войны во Вьетнаме... Все чудесно. Залезаем на холм, и нашим глазам открывается окончательно идиллический вид — долина, домики, машинки и даже один мостик хилого вида. Внезапно слышатся выстрелы, крики на каком-то латиноамериканском наречии, и завязывается жуткая битва, которая наверняка приведет в восхищение играющих в демку **Delta Force** в первый раз. Нет-нет, я не иронизирую, действительно атмосфера сражения потрясает. Однако давайте поищем наших врагов. Очень внимательный игрок наверняка заметит маленькие черные точки-квадратики, которые хаотично двигаются по зеленому пространству. Ну, точь-в-точь мухи, летающие над трупами, в неакселерированном Quake II. На людей, признаться, эти квадратики мало похожи. Однако, если вы подбежите поближе, то наверняка увидите, что это — все-таки солдаты. Ладно, хватит эстетства, начинаем стрелять «в сторону врага». Постепенно канонада сходит на «нет». Выстрелы слышатся все реже, а желто-белые полосы, которые обозначают их траекторию, почти исчезают. Кажется, мы «их» перебили. Попытаемся заглянуть в один из домиков, эдакую полигональную уродину, на которой при приближении располагаются серо-бурые пиксели. Что? Тормозит? У всех тормозит, и завистливые взгляды не стоит бросать даже на владельцев Pentium II — у них те же проблемы. Интерьер в избушке бедноватый — какие-то обломки и труп, не считая, конечно, стен и крыши. Выходим и оглядываемся. М-да, из-за чего, спрашивается, было столько шума? Парочка машинок, которым нет дела до игрока, жаждущего интерактивности, три убогих сарайчика, вышка, на которую (ура!) можно забраться да загадочное темное пятно в центре долины. Что делать? Давайте временно забудем о задании миссии, выяснить которое цивилизованным путем все равно никак не удастся, и немножко побегаем по территории, дабы поразиться возможностям Voxel Space 3, разрекламированного разработчиками. Честно говоря, мне ничего не понравилось. Зеленые холмы, которые не очень хорошо выглядят, когда на них смотришь издалека, и довольно плохо, когда - вблизи. Еще есть одинокие пальмы, принцип размещения которых я так и не понял. А больше ничего нет. Впрочем, надо отдать должное справедливости — территория довольно-таки большая. Вот только однообразная очень.



В общем, если у кого-то, не дай Бог, не получается закончить миссию, посоветую заглянуть в каждый сарай. Именно там прячутся остатки наших абстрактных врагов. Теперь начинаются вопросы. Зачем на уровне существует мостик? Разве он нужен нашему альпинисту, который способен с одинаковой молниеносной скоростью забираться и спускаться на любые горы вне всякой зависимости от их крутизны? После проверки выяснилось, что, перебираясь с одного холма на другой без помощи моста, супермен тратит столько же времени, сколько и переходя по мосту. Почему мы можем прыгать с любой высоты, не получая никаких даже самых символических повреждений? Почему на экране нет традиционного индикатора этих самых повреждений?

Поведение вражеских солдат иначе как экзотичным назвать просто нельзя. Очень смешно, когда кто-то начинает куда-то улепетывать. В условиях нечеловеческого торможения (спрашивается, чем Unreal хуже **Delta Force**) попасть по нему довольно сложно. Не менее смешно, когда доблестный снайпер, находящийся на вышке, тупо стреляет в какую-нибудь пальму.

Хватит о смешном, давайте о пошлом. Вы видели эту руку, держащую пистолет? Вы ее видели?! Может быть, художники из NovaLogic не гениальны и даже не талантливы, но чтобы вместо человеческой руки нарисовать облезлый деревянный протез... К тому же прозрачный... Окончательно становится ясно, что некоторые бойцы на самом деле инвалиды, когда они падают на воксельную землю, лишаясь таким образом одной из своих конечностей.

Конечно, понятно, что demo-версия недоработана. Особенно четко это осознаешь, когда видишь шокирующие очертания пистолета, зажатого в «протезе» коммандоса. Но тогда зачем она была нужна? Неужели для демонстрации Voxel Space 3, который не способен вызвать практически никаких эмоций? И неужели издатели Delta Force не догадываются, что после выхода демки отношение к разработке игры будет совершенно другим? Конечно, кое-что впечатляет. Во-первых, то, что игрок может с определенной точки увидеть чуть ли не половину огромного уровня. Во-вторых, хорошо проработана модель стрельбы. Пули, выпущенные из автомата, пролетят ровно столько, сколько им и положено. Лучше всего это демонстрирует гранатомет, представленный в demo-версии. Атмосфера ощущается. Масштабная перестрелка в самом начале, когда все еще живы, создает впечатление настоящей битвы, сориентироваться в которой не так уж и просто. Динамичен многопользовательский режим игры, в котором гигантские расстояния идут только на пользу игровому процессу. А звуки, несмотря на общую недоработанность версии, просто великолепны. Именно на них держится большая часть реалистичности и атмосферы.

Между тем, недостатка в обещаниях также испытывать нельзя. Прежде всего, обещаются 40 миссий, выполнять которые придется на всех пяти континентах. Разумеется, оригинальные задания. Разработчики говорят и о необыкновенной реалистичности будущей игры: от вооружения до плана операций. Короче говоря, нас ждет уникальная игра по всем параметрам. Как ни странно, демо-версия убеждает нас в том же...

Не знаю, как вас, а лично меня **Delta Force** крайне заинтересовал. Что за игра получится у NovaLogic, понять просто невозможно. Это как раз один из тех случаев, когда о демке думаешь - лучше бы я ее вообще не видел... **СИ**

Kingdom Under Fire

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Phantagram
ОНЛАЙН:	www.kingdomunderfire.com
ВЫХОД:	Рождество 1998

Максим ЗАЯЦ

В сражении двух богов был сотворен мир Bersiah, бога света Amoth и бога тьмы Tobied. Сорок дней и сорок ночей бились они, и вакуум вокруг них превратился в небеса и землю, из колебаний воздуха при столкновении их мечей родился ветер, крики их стали громом и молнией. В битве этой не было победителя. На сороковой день тела обоих богов пали в море, родив собой острова и континенты, меч Amoth стал солнцем, что освещает день, а меч Tobied — луной, что холодно сияет в ночи. Боги ушли, оставив за собой новый мир. Но королевство, рожденное в сражении самих богов, до конца дней своих было обречено гореть в огне междоусобных войн и конфликтов.







Kingdom Under Fire — новый игровой проект корейской компании Phantagram, и есть пара моментов в существующих на сегодняшний день анонсах разработчиков, которые позволяют мне надеяться, что проект этот окажется весьма интересным. В первую очередь стоит обратить внимание на необычную концепцию игры: несмотря на заявленный в графе «жанр» гибрид RTS/RPG, на деле разработчики не стали пытаться совместить несовместимое, и по сути нас ждут две игры в одной. То есть один и тот же герой поначалу сражается на полях real-time стратегии, получает новые навыки и звания, а, подкопив опыта, переносится в жанр RPG, где убеленный сединами старец сразу же отправляет его в путь-дорожку, квест иными словами, завершив который, мы вновь возвращаемся в бой. Идея весьма неплохая. А вот удастся ли разработчикам создать правильный баланс между этими двумя частями, покажет время...

Ну, а во вторых — графика, от которой во времена тотальной избалованности пользователей зависит очень даже многое. И здесь **Kingdom Under Fire** обещает оказаться на высоте, начиная от hi-color`овских 800*600 для двухмерной стратегии и заканчивая 2000 фреймов на каждого персонажа в RPG, при этом ожидается, что новый игровой движок обеспечит не меньше 30 fps при соблюдении минимальных системных требований (P90/32Mb).

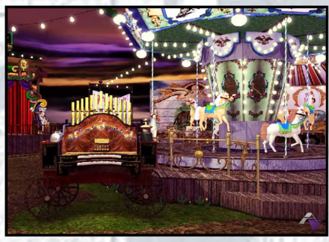
Будем ждать релиза. Остается надеяться, что ожидание наше окажется не напрасным, и корейцам удастся-таки зажечь на игровом небосклоне новую звезду под названием **Kingdom Under Fire**. **СИ**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure/Puzzle
ИЗДАТЕЛЬ:	Piranha Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Soap Bubble Productions
ВЫХОД:	Зима 1998 года

Morpheus

Мария ПАЛАГИНА





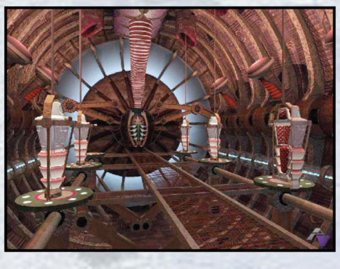
Что может ждать человека, отбившегося от арктической экспедиции во время снежной бури? Неминуемая смерть. Но давно существует теория, что вокруг нас - масса иных миров, и нужно просто уметь перейти в отличную от нашей реальность. Так и случилось с главным героем новой игры под сюрреалистическим названием **Morpheus**.

Мэттью Холмс — храбрый исследователь Арктики. 30 лет назад его отец исчез в районе Северного полюса. Пытаясь раскрыть тайну его исчезновения, Мэттью собирает группу единомышленников и направляется в снежную пустыню. Столкнувшись с необузданной стихией и оказавшись практически на пороге смерти — а в таком состоянии грань между сном и реальностью постепенно стирается — он оказывается во власти видений. Находясь в плену иллюзий, Мэттью неожиданно попадает на борт загадочного судна под названием Herculania, на котором и начинает свое фантастическое странствие по самым невероятным мирам...

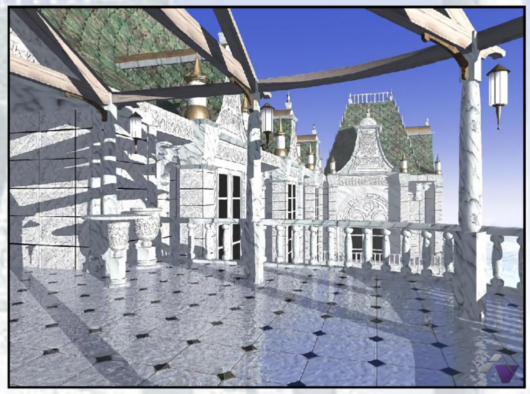
Разработчики новой приключенческой игры — небольшая фирма Soap Bubble Productions, основанная в 1993 году Гленом Дином. После выхода Myst многие производители бросились создавать собственные клоны этого эпохального проекта, но так и не смогли приблизиться к бурному успеху «мистического» хита культовой Cyan. Прошлой осенью создатели Myst выпустили долгожданное продолжение под названием Riven, которое с той же легкостью завоевало рынок, хотя и было обругано игровой критикой за слабый сюжет и скучное прохождения. Но, с другой стороны, в Riven разработчики из Cyan установили настолько высокую технологическую планку, что многие конкуренты просто вынуждены были расписаться в своей несостоятельности и переключить усилия на другие жанровые направления. Ведь для успешной конкуренции со столь монументальными играми необходимы огромные капиталовложения, на которые могут рассчитывать очень немногие...

Soap Bubble — почти что исключение. К моменту появления Riven фирма уже три года проработала над собственным проектом в духе «Myst+» и отступаться не имела ни малейшего намерения. Сам Глен Дин утверждает, что Soap Bubble основана с целью «создания более совершенной формы мультимедийных развлечений, которая смогла бы поднять сюжетную интригу и вовлеченность участников на небывалые доселе высоты». Авторы убеждены, что их детище — не проходная игрушка, а глубоко проработанный и достаточно объемный (на трех CD) продукт, в прямом смысле — «эпос титанических пропорций». Пожалуй, **Morpheus** выдержан в более мрачных тонах, чем Myst и Riven, но, тем не менее, здесь нет атмосферы всепоглощающего зла, как, например, в Lighthouse (Sierra). Авторы пытались не только привлечь внимание интересными интеллектуальными загадками, но — в первую очередь — эмоционально воздействовать на играющего. Игра порождает некое сюрреалистическое восприятие окружающего. По словам издателей из Piranha, вместо обычного исследования «приключение переходит в область, где ваши сны живут вечно».

Ключевая роль в игре отведена взаимоотношениям героев. Например, вы обнаружите души четырех погибших



пассажиров судна, находящиеся в плену у адской машины Neurographicon, и ваша гуманность должна подсказать вам путь к их освобождению. Вообще же, все загадки и головоломки удачно вписываются в сюжетную линию: «ваши усилия по их решению — не упражнения для ума, искусственно вставленные в приключение, а логичные и гармоничные части повествования». Столкнувшись с очередной загадкой, вы понимаете ее логику и ее место в сюжете, что, несомненно, приятно и придает осмысленность вашим умозаключениям. Причем авторы твердо решили избегать трех шаблонных способов решения головоломок: «искать на целом экране одну-единственную нужную точку» (как часто приходилось делать в Lighthouse), «путешествовать за подсказкой в другой мир» (Legacy of Time) или «быстро совершить несколько действий в строго определенном порядке» (The SpaceBar). Хотя ничего радикально нового не придумано, избежать этих распространенных «неприятностей» удалось.



Трехмерная графика даже в предварительной версии радует глаз красотой и гармоничностью общих планов в сочетании с мельчайшей проработкой деталей. Высочайший уровень художественного мастерства можно объяснить тем, что сам Глен Дин — профессиональный художник-иллюстратор. Каждый пейзаж — своего рода шедевр. Природные ландшафты идеально сочетаются с эстетикой архитектурных сооружений, цвета и оттенки подобраны хорошо. Кроме того, доступен осмотр на 360 градусов, с гладкими переходами от кадра к кадру (в отличие от обычных адвенчур с их «набором экранов-слайдов»). Для удачной реализации этой задумки разработчики использовали все возможности Quicktime VR, встроенного в новую версию Quicktime 3.0 для Windows'95. Сложный и увлекательный сюжет, вероятно, заставит вас с головой погружаться в мир **Morpheus** и будет постоянно отвлекать от дел насущных. На работе или за обедом вас наверняка начнет преследовать навязчивое желание загрузить последнее сохранение и снова стать Мэттью Холмсом. А если так — что ж, думаю, больший успех авторам и не снился.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Медиа Хауз
РАЗРАБОТЧИК:	Медиа Хауз
ВЫХОД:	Осень 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Blue Angels, Microsoft Flight Simulator

Су-35: Летная академия

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

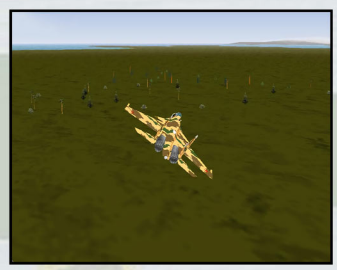
Давненько не радовали нас отечественные разработчики авиасимуляторов — аж, пожалуй, со времен «Су-27 1.5». И вот грядет очередное радостное событие для поклонников российских авиационных игр — в скором времени на рынке должен появиться симулятор «**Су-35: Летная академия**».

Разработкой игры занимается новая отечественная группа «Медиа Хауз», и на данный момент проект находится практически в стадии завершения. Игрушка представляет собой симулятор, по стилистике напомнивший нам о-о-очень старую игру «Blue Angels», если ее еще кто-то помнит. Фактически, это мирный симулятор военного самолета, или, если хотите, симулятор пилотажной группы. То есть игроку предоставляется возможность освоить профессию так называемого «DEMO-PILOT», изучая основы полета, а затем технику высшего пилотажа и группового полета. Впоследствии, кстати, планируется и выход своеобразного add-on'а к «**Су-35: Летная Академия**», который позволит использовать самолет непосредственно по назначению, то есть в военных целях.



Визуально игра похожа на ранние игры компании Jane's Combat Simulations, типа ATF или USNF — те же не совсем стабильные текстуры, так же немного объектов на земле, те же спрайтовые деревья, одинаковые со всех сторон (хочется заметить, что нам было бы очень приятно, если бы когда-нибудь «Медиа Хауз» достигла в симуляторостроении тех же высот, что и Jane's). Правда, не будем забывать, что то, что мы видим сейчас — это всего лишь бета-версия, и ситуация с графикой в любой момент может в корне измениться. Игра уже сейчас поддерживает 3д-ускорители. Правда, звук все-таки пока что бедноват, но оговоримся еще раз: это всего лишь бета! А ко времени выхода игры наверняка все будет откорректировано. Вот только один момент нас насторожил: ни одного юнита, кроме нашего самолета, мы не нашли! А ведь полет проходил над островами, и внизу можно было разместить, например, статические, на худой конец, корабли. Да что там! На весь аэродром мы не нашли ни одной машины обслуживания, да и ни одного самолета, кроме нашего — голое летное поле и пяток ангаров. Ну, да ладно: это, опять-таки, можно списать на бета-версию.





Кроме всего прочего, в игре будет редактор миссий — он сейчас есть, пожалуй, везде. Но здесь, как вы понимаете, нужно планировать не ракетно-бомбовые удары, а комплексы летных упражнений. Кстати, если вам скучно заниматься этим в одиночку, вы можете задействовать своих друзей — мультиплеер в игре тоже присутствует. В этом режиме вы с приятелями сможете организовать собственное аэрошоу: распределить роли и отрабатывать сложные фигуры типа объемной бочки вокруг самолета напарника. Или же, если это слишком сложно для вас, просто устраивать гонки на время по заданному маршруту. Будет и поддержка Интернет, и работа с модемом, и игра по «шнурку» — не заскучаете.



Конечно, мы не утверждаем, что игра «**Су-35: Летная академия**» составит серьезную конкуренцию новым зарубежным или отечественным играм, таким, как, например, «Су-27 2.0», но мы уверены в том, что игра найдет своего покупателя — несмотря на интересную и довольно серьезную игровую концепцию, управление самолетом в бета-версии несложное, а сама летная модель, в общем-то, довольно динамична. Так что «**Су-35**» имеет большой шанс на успех у начинающих поклонников жанра авиасимуляторов, для которых важно не дикое количество разных параметров, сыплющихся на пилота со всех сторон, а чистое ощущение полета и земли где-то далеко внизу.

СИ

Duality

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Double Aught
ВЫХОД:	Весна 1999

Александр ВЕРНАДСКИЙ

Вообразите, что совсем недавно вы перенесли каллотомию — довольно неприятную операцию на головном мозге. Ужасно, правда? Уже наверняка смирились с тем, что для общества вы потеряны навсегда, ибо личность из вас теперь, в общем-то, никакая? Продолжать никчемное существование незачем, все кончено. За окном проплывают отвратительные свинцовые облака, подтверждая, что самым быстрым и безболезненным способом будет...

Стойте. Погодите. Не все так плохо. Из любой ситуации есть выход. Свое решение проблемы предлагает команда разработчиков Double Aught. Дальнейшая жизнь бедолаги продолжится и наполнится новым смыслом в истории, повествующей нам...





О ПОВСТАНЦАХ

Главный герой игры (тот, который вы) просыпается на операционном столе с полным отсутствием каких-либо воспоминаний. Только сознание настоящего, никакой информации о прошлом. Лежите вы себе, оцениваете глубину ощущения... И прямо в этот интимный момент в палату вдруг проникают некие подозрительные личности, именующие себя бойцами сопротивления. Неизвестные желают взять из вены Главного Героя образец крови для проведения каких-то там анализов. Правда, несколько неожиданным для них оказывается тот факт, что вышеупомянутый персонаж еще жив.

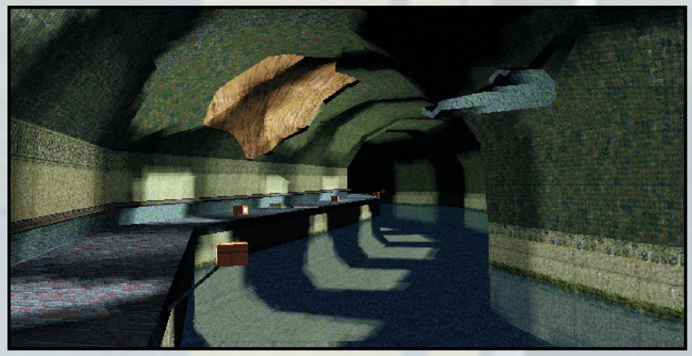


Односторонним порядком принимается решение захватить его с собой на тайную повстанческую базу. Там, в глубоком подполье, выясняется, что у бунтовщиков есть еще и духовный наставник, находившийся в тотальной прострации целых 100 лет и недавно из нее вышедший. А сражаются они супротив неких «факторов» — загадочных инопланетных существ. Все это безобразие разворачивается на совершенно чужой планете, среди руин древней цивилизации.

Какая тонкая психоделика! Ничего другого, более понятного непосвященным, для создания сюжета в дебрях Double Aught, видимо, не нашлось. Оценить подобные опусы в состоянии либо чрезвычайно утонченный ценитель, либо человек, уже переживший каллотомию.

И О КРИВИЗНЕ

Но диковатая подоплека **Duality**, как и почти все в этом мире, имеет свое рациональное объяснение. Оказывается, разработчики вовсе не планировали поразить нас глубиной и тонкостями сюжетных перипетий. Вышеприведенная история — простая формальность, отмазка, предлог для технологических демонстраций движка Duality Engine.

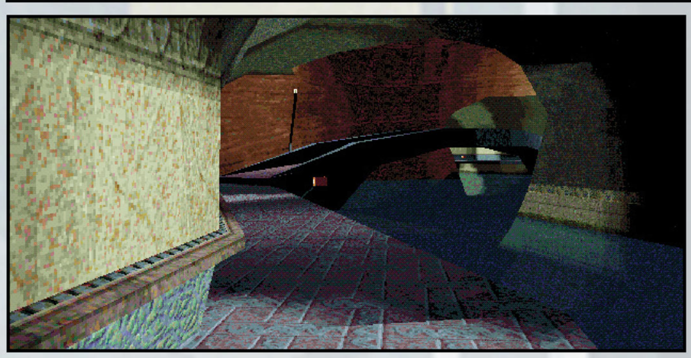


Есть мнение, что разработчики игры на самом деле хотят стать технологической, а не игровой компанией. На что они и намекают, причем довольно прозрачно, со своего сайта, предлагая всем желающим немедленно приобрести лицензию. Небольшая контрибуция в пользу Double Aught — и вы становитесь обладателем довольно интересной технологии, о которой теперь и пойдет речь.



Основным достоинством Duality Engine является возможность построения поверхностей из кривых линий. Следовательно, все арки, изгибы, сфероиды или объемные фигуры избавятся от столь привычной угловатости, приобретая почти идеальные очертания.

«Чего же было неправильного в них ранее?» — спросите вы. До сих пор везде применялся метод разбивки кривой линии на несколько прямых сегментов или полигонов. Соответственно, чем больше было сегментов, тем округлее казалась фигура. Однако этот метод не лишен недостатков: чем больше сегментов в фигуре, тем неторопливее осуществляется обработка изображения, тем медленней общая скорость игры.



Duality Engine для построения кривых поверхностей (скажем, полусфер) не разбивает прямую линию на отдельные сегменты, а сразу берет за основу кривую. Таким образом удается создавать всевозможные непрямые поверхности, практически идентичные тем, что мы видим в реальной жизни, без потерь в быстродействии.



Далее. Движок выводит уровень не целиком, а порталами. Следовательно, не требуется рассчитывать весь уровень и держать его в памяти компьютера, достаточно показывать игроку только то, что он видит в данный момент. И это тоже ощутимо повышает быстродействие.

Кроме того, раньше структура уровней была определена и рассчитана заранее. Портальная же технология позволяет игроку изменять обстановку «на ходу» - например, взрывая все, что можно взорвать, а не только разрешенное дизайнером уровня.

ТАКИЕ ВОТ ДЕЛА

Да, за портальной технологией будущее виртуальных миров. Да, нам предлагают движок завтрашнего дня. Только вот будет ли сама игра достойна хотя бы дня сегодняшнего? Не факт. О ней то, игре, как раз и забыли...

СИ



Majesty: Empire of the Darklands

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Ripcord Games
РАЗРАБОТЧИК:	Cyberlore Studios
ОНЛАЙН:	www.ripcordgames.com
ВЫХОД:	Начало 1999

Николай ДЕРБНИК



Тук-тук (стук в дверь). — К вам, это, Ripcord с Cyberlore пожаловали. Говорят, вы тут королем будете, гм... Ваше Величество.

Жанр своей шестой по счету игры (если считать всевозможные expansion pack'и), **Majesty: Empire of the Darklands**, разработчики из Cyberlore Studios определяют как «симулятор королевства в стиле фэнтези», обещая объединить «размах, типичный для фокусирующейся на имперском управлении игры, с глубиной хорошего RPG». Очень может быть. Ведь прежде Cyberlore успели прогреметь на весь мир, выпустив два потрясающих add-on'а: Beyond the Dark Portal для Warcraft II и The Price of Loyalty для Heroes of Might and Magic II. А помимо этого, за плечами у разработчиков находятся еще и Deadlock 2, и Entomorph...

Так или иначе, вам вверяется судьба сказочного королевства, которое на начало игры существует большей частью в проекте и состоит из одного-единственного города. А вокруг... неизвестно еще чего больше — разбойничающих монстров или белых пятен.

Не успели отгреметь приветственные крики «Да здравствует Король!», как... — Вставайте, Ваше Величество, государственные дела ждать не будут. Мы тут планчики всякие принесли...

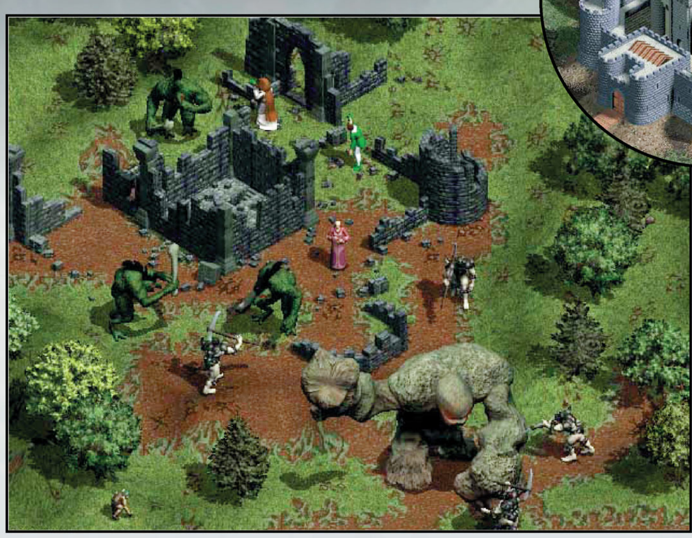
Все ясно. Опять реалтайм. А точнее, хозяйственная деятельность в реальном времени: укрепить город, припугнуть соседей, поднакопить деньжат (основной и едва ли не единственный ресурс в игре) и, вкладывая их в достойные короля (то есть ведущие к процветанию государства) мероприятия, привести империю (в нее по ходу дела нужно превратить ваш единственный населенный пункт) к благоденствию.

Начинать придется, как и положено, с города: необходимо возвести здания воинской и магической гильдий, построить рынок, кузню, храмы, каменную стену и так далее. Если судить по скриншотам, строиться все это будет не менее живописным образом, чем в Warcraft.

Впрочем, нужно все это не только ради украшения пейзажа...







— А вот, Ваше Величество, герои: паладины, маги, воины. Вполне достойные люди — за скромное вознаграждение. Но только вы не думайте, что сможете на них так просто повлиять...

В зданиях заводятся Приключенцы. Принятые на службу, они начинают изо всех сил приносить пользу. Соль в том, что делают они это совершенно независимо от ваших пожеланий, потому как за действия каждого персонажа отвечает AI, а вовсе не игрок. Можете на свой страх и риск нанять парочку, все равно на большее золота в казне поначалу не хватит.

Если верить Ripcord, каждый из приключенцев обладает уникальным характером, разумениями, имеет какие-то собственные планы и сам решает, чем ему заниматься — отправляться в квесты, сражаться с монстрами (которых, судя по скриншотам, будет хоть отбавляй), исследовать или даже изготавливать новые магические предметы, путешествовать, открывая карту, набираться ума-экспириенса, расти в уровне, сотрудничать, конкурировать или (и такое бывает) сражаться друг с другом.

— Что же Вы хотите, Ваше Величество — сами храмов и понастроили. Теперь от этих паладинов уже никуда не денешься. Ну и что, что магов не любят? Уж так они воспитаны — зато сражаются хорошо.

Герои бывают разных классов — маги, паладины, воины, варвары, Solarii (нет, какому именно богу служат эти девицы в облегающих платьицах, я не знаю), и с различным внутренним устройством — интеллект, сила, воля и прочие, как врожденные, так и благоприобретенные качества (вот они где, обещанные элементы RPG!).

В зависимости от того, что вы построили у себя в городе, к вам станут приходить герои той или иной «ориентации». Так, устроив побольше библиотек, вы сможете заманить к себе на службу более умных героев, а усовершенствовав магическую гильдию — более достойных магов. Вполне логично: королю-чародею служат маги и прочие некроманты, а воину вроде Артура — рыцари круглого стола.

Кроме того, способности героев вроде как должны возрастать по мере увеличения уровня.

— Тому, кто первый освободит наши земли от присутствия Чудовища Вида Ужасного...

По идее, в мире **Majesty** полным-полно готовых приключений, еще не совершенных подвигов, да и сокровищ хватит на нескольких драконов... Короче говоря, героям всегда есть чем заняться. Но, знаете ли, порой любому правителю начинает хотеться чего-то более целенаправленного.

По мере увеличения королевской казны вы сможете заворачивать несколько хаотическую деятельность вашего геройского войска в более-менее приличное и, самое главное, необходимое вам русло.

Устанавливая вознаграждение за тот или иной, но вполне конкретный подвиг, вы можете склонить состоящих на службе приключенцев заняться чем-то полезным — убить особо надоедливого тролля, отправиться сопровождать торговый караван, охранять ваш замок или вернуть в него потерянную реликвию.

— Ваше Величество! Там эти, герои-рыцари, опять загнали придворного волшебника в угол и пытаются выяснить, что у него внутри, а гномы копают под стену храма и уже почти ее завалили...

Да уж. Когда подданные предоставлены самим себе и увлечены поисками славы и удачи, ситуация время от времени становится, мягко говоря, напряженной.

К счастью, в случае чего, вы сможете влиять на ситуацию и напрямую — произнося хранящиеся в библиотеках заклинания или используя возможности отстроенных в городе гильдий, храмов и тому подобных достижений фэнтезевой цивилизации для направления событий, защиты/укрепления, и вообще, как вам заблагорассудится.

— Эх, Ваше Величество! Что же вы все про дела да про дела! Вы посмотрите, какая лепота вокруг! А путей, дорог-то сколько! А еще, говорят, там, в другом углу игрового поля, такая королевна есть...

Насчет лепоты — смотрите на скрины. Здания, персонажи и монстры отрендерены в 3D, размещены на действительно трехмерных и по возможности анимированных ландшафтах, освещены с применением динамических световых эффектов и представлены на экране в разрешении 800x600. Поддержка всяческих 3D-карт также если не гарантирована, то уж во всяком случае обещана.

Что же касается разнообразия и конкурирующих королей и королев, то на данный момент в разных источни ках упоминаются следующие режимы (перечисляю): Случайно сгенеррированные нелинейные сценарии; Свободная игра; Кампания на одного игрока, состоящая из неизвестного числа миссий, но зато связанных единой историей; «Несколько режимов мультиплейера».

— Вот, Ваше Величество, такое наследство. Страна ничего себе, подданные вполне самостоятельные, только Вас тут и не хватает. Как отпразднуете Новый Год, так сразу и приходите. Королем будете. **СИ**

Понижение в должности

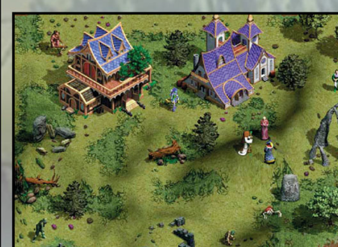
В большинстве стратегических игрушек всемогущего и всеконтролирующего Господа Бога приходилось отыгрывать прежде всего потому, что собственной свободы волеизъявления у населения компьютерных вселенных недоставало. В Majesty наконец-то появилась возможность поиграть в кого-то рангом пониже, а именно — в короля. А уж часть ответственности можно с чистой совестью перевалить на верноподданных.

Коротко об игровых элементах

* трехмерный анимированный мир
* герои с собственным неповторимым AI
* взаимодействие гильдий
* взаимная ненависть или любовь монстров
* множество племен
* специальные места, смертельно опасные для одних героев и благотворные для других















«Элизиум — это не просто мир сновидений, это мир по ту сторону сновидений».
Ron Gilbert, человек, создавший Monkey Island

Elysium

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Cavedog Interactive
ОНЛАЙН:	www.cavedog.com
ВЫХОД:	Весна 1999 года

Николай ДЕРБНИК

Первые сообщения об Elysium замелькали в конце апреля, но до самой E3 ни о каких деталях и речи не шло. После E3 мы узнали о трехмерном мире игры и о виде от третьего лица, а к сочетанию action/adventure прибавились элементы RPG — вполне в духе нашего времени, не терпящего чистоты жанров.

Дольше, чем Санта Барбара

Построением сюжета игра напоминает телевизионные сериалы вроде X-Files, в которых истории отдельных серий (различающихся как по стилю, так и по настроению) связаны общей сюжетной линией.



Когда игра появится (а случится это только летом следующего года), в ней будет лишь семь законченных и самоценных серий-эпизодов, каждая из которых рассчитана на пять-двадцать часов развлечения. И это будет только самое начало.

В течение последующих трех-четырех лет (да-да, это не опечатка!) Cavedog планирует выпустить еще целых сорок (и это тоже не опечатка!) серий общей продолжительностью порядка 500 игровых часов.

К счастью, проходить отдельные серии можно будет в любом порядке, и даже вроде бы не обязательно все - почему, смотри ниже.

Доктор, у меня бессонница

Вы становитесь врачом, «который вместе с парой-тройкой компаньонов (меняющихся как в сьерровском «Крондоре» — всего их будет девять главных и неизвестно сколько второстепенных) попадает в различные ситуации».

Каждая из этих ситуаций составляет одну главу, эпизод или серию - называйте как хотите - имеющую самоценный сюжет, лишь косвенным образом связанный с остальными частями истории.

Связь эта тем более неочевидна, что пролегает она — как, впрочем, и все действие — в мире **Elysium**, расположенном «по ту сторону снов».

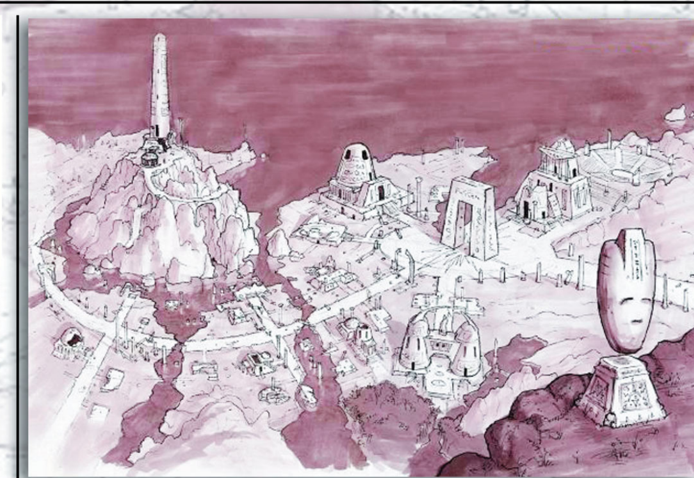
Cavedog знаменита прежде всего своей стратегией Total Annihilation. Однако запустив еще две игры на том же движке, а также слухи о Total Annihilation 2, компания решила попробовать себя в новом качестве и начала разработку сразу трех action/adventure: Good&Evil, Amen: The Awakening и **Elysium**.

Как только кто-то из героев засыпает, его сновидения воплощаются в мире **Elysium**, а мы получаем очередной эпизод в экзотических 3D-декорациях, сдобренный анимацией, киношными фрагментами и музыкой «под настроение».

Верно говорят, что сколько людей, столько и сновидений. Среди эпизодов заявлены, например, кошмары ветерана вьетнамской войны, комедийные фрагменты и разборки в логове верwольфов, встреча с Властелином Сновидений — тираном по имени Dreamlord Ivriss (после чего одним Фредди Крюгером в нашем мире становится больше...) и гонки на космических кораблях над инопланетными ландшафтами.

В зависимости от темы очередного эпизода в нем будут преобладать то элементы adventure, то головоломки, а то и вовсе разборки в духе DOOM или [...] (подставьте свой любимый кошмар).

Толкование сновидений



По задумке Cavedog, игроки, счастливо завершившие тот или иной этап приключений, смогут выйти в специально организованную онлайновую конференцию, дабы обсудить, что же они только что наиграли: какова мораль концовки, кто кого на самом деле подставил и что, черт побери, там вообще происходило. Разработчики считают, что таким образом коллективный разум игроков сможет-таки восстановить связь эпизодов и расколоть общий сюжет **Elysium**, подогревая интерес каждого в отдельности. Кстати, кое-кто уже распространяет слухи, будто в конце концов на поверхность всплывет некая политическая история «из жизни тайного правительства».



Спору нет, в Cavedog нашли удобный предлог свалить в одну огроменную кучу много-много разнородных игр. Непонятно только, с какой стати игроки (и издатели) должны предпочесть этот замечательный компот двум-трем отдельным играм каждого жанра. А вообще, если так разобраться, звучит очень даже заманчиво.

СИ

Gee Whiz! Mystery Club: Gruesome Castle

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Gee-Whiz Entertainment
ВЫХОД:	Начало 1999 года

Мария ПАЛАГИНА

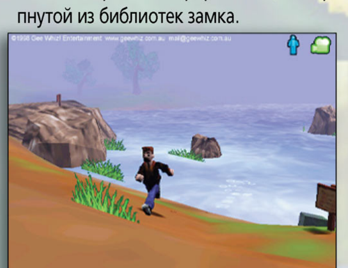
Если вам надоело искать острых ощущений в одиночку, отныне у вас есть прекрасная возможность делать это с целой «бандой» сообщников. Становитесь членом клуба The Gee Whiz! Mystery Club, и путешествие за неразгаданными тайнами у вас в кармане. Ехать придется не так уж далеко: действие игры разворачивается в Англии. В составе команды из пяти тинэйджеров вы направитесь в гости к кузену Эдварду, живущему в замке с привидениями. По приезде вы узнаете о таинственном исчезновении хозяина. И в дальнейшем команде храбрецов предстоит раскрыть покрытую мраком тайну зловещего замка.

Коллектив, в котором вам предстоит разгадывать загадки, подобран с особой тщательностью: каждый персонаж специализируется в отдельной области, и их слаженная работа, по идее, должна привести к раскрытию всех тайн. Лидерство примут на себя близнецы Джейк и Энн Кинг. Джейк — самый сообразительный член клуба, большой любитель приключений и хитрых головоломок. Свое свободное время он проводит за видеоиграми и авиамоделированием. Единственная слабость, в которой Джейк ни за что не признается, — боязнь темноты. Управляя Джейком, вы можете исследовать лабиринты замка, которые включают к тому же обширные катакомбы и местное кладбище.



Его сестренка Энн тоже довольно сообразительна и не упустит возможности дать ценные указания. В команде есть и свой механик, Брэд Андерсон. В свободное от приключений время он предпочитает заниматься разборкой и сборкой любимого фургона под впечатляющим названием «Королева Амазонок».

Уэнди Спаркс — бравый хакер и по совместительству эксперт по изготовлению ловушек для «нехороших парней». Самый юный член команды, Скип Кук, — настоящий книжный червь. Он снабжает своих товарищей информацией, почерпнутой из библиотек замка.





И, наконец, питомец семьи Кинг, обезьянка Джиперс припасена для залезания на всевозможные предметы любых форм и размеров. По вашей команде Джиперс готов взять любую высоту (если, конечно, не занят поеданием бутерброда из бананов с арахисовым маслом).

В каждой сцене задействовано большое количество персонажей и предметов. Система диалогов позволяет разговаривать со всеми героями без исключения. Всем найденным предметам находится применение.

Gruesome Castle сочетает в себе трехмерную «свободу» игр нового поколения и классические элементы рисованных приключений фирмы LucasArts (наверняка вы найдете сходство с играми из серии Monkey Island). Действие разворачивается в 3D окружении, с системой наложения теней в реальном времени. И хотя все персонажи представляют собой трехмерные модели, они скорее напоминают героев пластилиновой мультипликации, чем живых людей.



Наверняка вас приятно удивит возможность по ходу действия очутиться в тумане, попасть под дождь или развести костер, который будет не просто гореть, но и дымить. Естественно, не забыли разработчики и про real-time lighting. Словом, вся гамма современных спецэффектов, достойная любого уважающего себя квестовика.

Немалое внимание уделено ракурсам обзора. В каждой комнате «установлена» система динамических камер, позволяющая переключаться с одного режима просмотра на любой из нескольких других. При выборе определенного режима динамические камеры перемещаются в желаемые точки комнаты. Предусмотрен также режим кругового наблюдения, который позволяет осматривать место действия под любым углом.

Авторы решили внести в **GC** традиционные элементы аркадных игр. По ходу действия вы можете поучаствовать в так называемом Bonus Mystery Quest: блуждая по комнатам, вы собираете некие хитро припрятанные предметы, после чего вам открывается дополнительная секретная комната.

Несмотря на замок с привидениями, **Gruesome Castle** — комический квест. Не содержащий в себе ничего особенного, но могущий оказаться вполне качественным по реализации и в меру увлекательным по сюжету. И это уже неплохо.

СИ

Return to Krondor

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Sierra
ОНЛАЙН:	www.sierra.com
ВЫХОД:	Ноябрь 1998

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Итак, после затянувшегося перерыва грядет истинное продолжение знаменитого Betrayal at Krondor. И, кажется, на этот раз Sierra вряд ли удастся испортить действительно хорошую игру, как ей это удавалось делать десятки раз. История создания **Return to Krondor**, о котором идет речь, оказалась насыщенной глубоко драматическими событиями. Знаменитая RPG от Реймонда Фейста (Raymond Feist) стала чуть ли не символом целой эпохи ролевых игр. В Betrayal at Krondor гармонично переплетались революционные новации и лучшие традиции жанра. Имя Реймонда Фейста обещало встать на одну ступень с именами мэтров игровой индустрии. Через некоторое время игровую общественность потрясла неожиданная, но в то же время ожидаемая новость — Фейст делает продолжение Betrayal at Krondor! Но, как это часто случается, произошло вполне закономерное событие — изменение планов компании. Причиной послужил уход мастера из Sierra вследствие возникших разногласий. Ну, а дальше события развивались по знакомому сценарию — Фейст становится одним из основателей компании 7th Level, Sierra приступила к созданию игры Betrayal at Antara, которой самоуверенно был присвоен статус продолжения Betrayal at Krondor. Всем известна судьба несчастной Antara, который лишний раз доказал, что Sierra не в состоянии самостоятельно разрабатывать игры. Однако у 7th Level под руководством Реймонда Фейста дела также шли не очень хорошо. И вот, наконец, случилось то, чего все ждали. Sierra уступила Фейсту торговую марку, а тот, в свою очередь, уступил компании свой талант. Иначе говоря, вскоре нам предстоит увидеть **Return to Krondor**, долгожданное продолжение Betrayal at Krondor.





Сюжет в игре оставляет впечатления стиля старых ролевушек, сочетание фэнтезийной простоты и глобальности целого мира заслуживает определенного внимания. Итак, все начинается с того, что банда туповатых пиратов нападает на корабль Ишапианской Церкви, перевозящий бесценные сокровища, среди которых древний артефакт — Слеза Богов. Разумеется, пираты не могли догадываться, что за сила кроется в обычном кристалле, который после нападения пиратов ушел на дно Моря Жестокости. Очередной злодей-некромансер Сиди, находящийся в союзе с Богом Зла — Налпором, узнает об этом и решает разыскать Слезу Богов, дабы стать обладателем необыкновенной силы. Помешать ему в этом должны будете именно вы.







Как ни странно, в **Return to Krondor** не существует генератора персонажей, однако игроку предлагается на выбор множество героев. У каждого из них своя история и свои цели, выполнить которые удастся только в противостоянии некромансеру Сиди.

Но, конечно, самым удивительным в **Return to Krondor** следует считать не сюжет и не выбор героев, а сам игровой процесс. Очевидцы утверждают, что ничего похожего до сих пор не было создано, однако в самой игре угадывается неповторимый стиль Реймонда Фейста. Многие **Return to Krondor** называют интерактивным романом. Что-то в этом есть. Несмотря на то, что очень многое зависит прежде всего от игрока, несмотря на предоставленную ему свободу, главное в игре — сюжетная линия. Впрочем, сюжет очень часто разветвляется, и конечный результат иной раз во многом зависит не только от конкретных действий игрока, но и от его общих решений — куда пойти, что делать, чем заняться. Весь игровой процесс очень логично разделен на главы — разработчики считают, что так будет проще ориентироваться в мире **Return to Krondor**.

Те, кому уже посчастливилось поиграть в бета-версию, утверждают, что внешне (и, кстати говоря, не только внешне) **Return to Krondor** очень похож на Dark Earth от Mindscape. Вид от третьего лица, отлично реализованная поддержка 3D-акселераторов. Возможно, что **Return to Krondor** станет первой RPG на PC, который окажется практически идеален с точки зрения графики. Особенно здесь впечатляет режим битвы. Разработчики позаботились о том, чтобы сражения оказались, прежде всего, зрелищными, и создали великое множество графических спецэффектов. Именно поэтому слова разработчиков о шестидесяти доступных заклинаниях звучат вдвойне заманчиво.

После выхода Might and Magic VI от New World Computing все, наверное, ощутили, как редко на PC появляются хорошие ролевушки. Конечно, было бы наивно считать, что выход одного **Return to Krondor** изменит ситуацию. Однако, как знать, быть может, талант Реймонда Фейста сможет вернуть широкое признание жанру со стороны не только игроков, но и многих разработчиков.

СИ









Teen Digital Diva

Максим ЗАЯЦ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	интерактивный журнал
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Girl Games
ОНЛАЙН:	www.girlgames.com
ВЫХОД:	осень 1998

Девчонки в большинстве своем - народ капризный и привередливый. Бегать с гиперпластером наперевес по переходам космических станций не хотят, ударными темпами поднимать экономику в каком-нибудь поселке каменного века не желают, а все сетуют на то, что разработчики игр о них, якобы, забыли. Неправда это. Помнят они о вас, любят вас, ночей не спят, пытаясь измыслить, чем бы таким вас порадовать. Вот компания Girl Games Inc., та вообще ничем кроме девчачьих игр не занимается. А осенью этого года на пару с Activision выпускает свое очередное детище — **Teen Digital Diva**, игру — не игру, но проект довольно-таки интересный.



Есть такой журнал, «Teen» называется, выпускает его корпорация The Petersen Companies, и расходится он среди читателей громадными тиражами. Ну, а вам предлагается не много ни мало как стать редактором почти такого же, самой создавать статьи и рубрики, заботиться о верстке, подбирать иллюстрации, а потом печатать получившийся шедевр или пересылать его по e-mail умирающим от зависти подругам.

Самое приятное в этом журнале то, что он ваш целиком и полностью. Никаких сожалений по поводу неинтересной статьи или некрасивой обложки, все, от заголовков до общего стиля, зависит только от вас. Ну, а программа поможет сделать процесс создания журнала легким и увлекательным. У вас будет возможность поэкспериментировать с различными стилями современной моды, окунуться в мир косметики и причесок, заглянуть на лучшие подиумы Седьмой Авеню, подобрать свою коллекцию одежды, моментально создать гороскоп на все случаи жизни, поделиться полезными советами или просто поболтать со своими читательницами. Шаг за шагом, страница за страницей, и окажется, что ваш собственный журнал выглядит совсем как настоящий.

А потом... кто знает, может окажется, что журналистика - это ваше призвание, и через несколько лет, гордо восседая в кресле главного редактора, вы с благодарностью вспомните то, с чего все, собственно, и началось — игру **Teen Digital Diva**.

СИ

- А для чего же у тебя голова на плечах, а?
- Как? Я ей ем!

Случайно подслушанный диалог двух носителей голов

H.E.D.Z.

Тимур ХАЙДАПОВ
Александр ЛАНДА

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Multiplayer Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Hasbro Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	VIS Interactive
ОНЛАЙН:	www.hasbro.com
ВЫХОД:	Конец 1998

Судьба титула «самая безумная, но оригинальная игра года» однозначно предрешена! Он априорно присуждается многопользовательской игре под названием H.E.D.Z. Ну скажите, вы когда-нибудь встречали подобный бред — крошечные и безобидные на вид пришельцы регулярно посещают нашу с вами планету исключительно по одной причине. По причине своей неудержимой страсти к коллекционированию... человеческих голов. Эта пагубная привычка оказалась гораздо сильнее каких бы то ни было моральных устоев или желания наладить межпланетные контакты. Впрочем, контакт-то как раз налажен, правда, несколько своеобразный. Подобную идею игры, бредовый гибрид приключений Гулливера с кинобоевиком «Хищник», встречаешь далеко не каждый день... Но обо всем по порядку.



ИНКУБАТОРСКИЕ МЫ

Представимся. **Hedz** — это раса маленьких, но чрезвычайно умных инопланетян. Жили-были они на своей крошечной планетке и не ведали никаких забот. Одна беда — выглядят все hedz'ы возмутительно одинаково. И отличить одного от другого нет никакой возможности. Ощущение полной безысходности настолько охватило hedz'ов, что они почти смирились со столь плачевным положением дел. И от скуки да печали стали баловаться с изобретенной по случаю машиной времени.





Разъезжают они себе по времени и пространству туда-сюда, наслаждаются полученными впечатлениями — красота! Туризм, конечно, оставался туризмом, но только до поры до времени. Хитрые hedz'ы быстро смекнули, что новые миры принесут им не только яркие впечатления, но и нечто другое, что в корне изменит их однообразную жизнь. То, что подчеркнет индивидуальность каждого и поможет ему выделиться из общей массы.

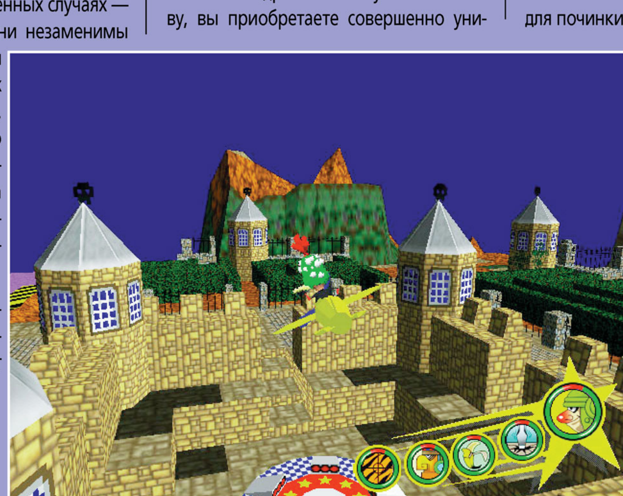


Так и случилось однажды, когда маленькая группа путешественников натолкнулась на планету со странным названием Земля. Встретив аборигенов, называвших себя землянами, hedz'ы нашли их крайне любопытными биологическими особями. Решено было на память об интересной встрече оторвать и взять с собой несколько людских голов - так, в качестве памятных сувениров для дома, не более...



...Головы стали всенародным развлечением на всей hedz-планете. На них приезжали любоваться из самых отдаленных провинций и регионов. Назревал ажиотаж. Вполне понятно, что некоторое время спустя на бедную Землю прибыли целые полчища настырных hedz'ов, желающих урвать безделушку «не хуже, чем у соседей». Головы становятся предметом огромного спроса и даже культа. Ими не просто украшаются дома. Головы подвергают специальной секретной обработке, после которой каждый headz может одевать их в качестве шляпы, панамки, а в особо запущенных случаях — и как капор. Теперь они незаменимы для выхода в свет, ими щеголяют на модных богемных тусовках. Ведь кроме того, что это престижно, каждая голова наделяет hedz'a собственным неповторимым обликом. Теперь у них есть лица!

Главный дизайнер игры, Кирк Эвинг (Kirk Ewing), как-то признался, что «эта идея с головами» не так отвратительна, как может показаться. Собственно, эта даже была не его собственная идея, а переосмысление принципа коллекционирования. Ведь люди собирают подчас совсем ненужные и странные вещи - от бейсбольных карточек и шариков до подстаканников. Вот и Кирк решил создать модель коллекционирования в компьютерной игре. Оставалось только определиться, что взять за основу для собирательства. «Собирать головы — это будет круто», — рассуждал Кирк. «Их много и все они выглядят по-разному. Да, и еще: мы в Hasbro — большие фанаты расчленения тел, так что это показалось нам правильным выбором!»



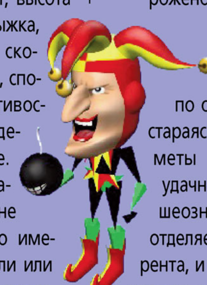
...Охота за головами перерастает в пандемию. Из-за некоторых коллекционных экземпляров hedz'ы готовы драться и убивать друг друга. Невиданные доселе насилие и массовые беспорядки вовсю расшатывают основы некогда идеального hedz-общества. Законодатели и полиция не видят иного выхода из ситуации, кроме как легализации всего этого сумасшествия. Сказано — сделано. На hedz-планете рождается новый вид спорта — Head Hunting, или «охота за головами»!



БЕРЕГИТЕ ГОЛОВУ!

Не правда ли, занятно? А не хотите ли и вы принять участие? Нет, конечно, никто не предлагает вам расстаться с собственно головой, даже если из нее потом и сделают отличный сувенир. Нет. Вы будете хитрым и безжалостным охотником — маленьким и кровожадным hedz'ом! Ваша цель — захватить себе все самые лучшие головы, утереть нос соседям-конкурентам и, как следствие, прослыть самым великим охотником во Вселенной. А получить столь почетное звание вам помогут... сами головы. Обработанные соответствующим образом, они не так просты, какими кажутся на первый взгляд. Одевая голову на себя, вы заполучаете все навыки ее прежнего владельца, кем бы он ни был. И к этому прилагаются еще 38 различных параметров бывшего носителя головы, как то: вес, рост, высота возможного прыжка, максимальная скорость бега, сила, способность противостоять повреждениям и так далее. Кстати, о владельцах. Почти не сомневаюсь, что имена Элвиса Пресли или Джимми Хендрикса вам о чем-то да говорят. Но вы никогда не догадаетесь, о чем конкретно, применительно к игре **H.E.D.Z.** Взять того же Хендрикса. Заполучив его голову, вы приобретаете совершенно уникальное оружие супротив конкурентов. Звуки фанка в исполнении самого знаменитого гитариста способны производить массовые разрушения и приравниваются к обладанию BFG. Остальные головы оснащены не менее уникальными средствами низведения падких до наживы соседей из числа hedz'ов. Например, голова рокера может убивать, грязно ругаясь на оппонентов, голова же таксиста позволит вам гонять на сверхвысоких скоростях и таранить случайных прохожих. Согласитесь, оригинально!

В игре все направлено на подчеркивание индивидуальности каждой головы. Например, аудиоряд. У каждой головы есть особая фраза, которую она произносит каждый раз, когда удачливый headz одевает ее на себя. Эта фраза — ни что иное, как предсмертные слова ее самого первого хозяина. Каждая голова таит сюрприз. Примеривая новый экземпляр, будьте готовы услышать самые неожиданные высказывания — от возмущенного удивления до проклятия.



С ГОЛОВОЙ НАДО ДРУЖИТЬ

Перейдем к сути игры. Всего в **H.E.D.Z.** имеется 225 голов, каждая со своими уникальными способами нападения и защиты. Ваша задача, разумеется, собрать максимум голов, уничтожив при этом максимум конкурентов. Как мы выяснили, сами предметы охоты являются и оружием, и защитой. Одевая на свое тщедушное тельце очередную голову, вы становитесь ходячим, точнее говоря, перемещающимся боевым средством. Правда, взять с собой в бой вы сможете только пять образчиков из вашей коллекции. Сражаться надо следующим образом: вы выбираете одну из своих отобранных пяти и надеваете ее. С этого момента способ, которым эта голова атакует, становится вашим основным оружием. Допустим, она стреляет порциями ванильного мороженого. Вы и стреляете этим мороженым, как крейсер «Миссури», по остальным hedz'ам, стараясь сбить с них предметы их гордости. При удачном попадании вышеозначенный предмет отделяется от плеч конкурента, и у вас есть шанс пополнить им свою коллекцию. При достаточной ловкости, подхватив свалившуюся голову прямо на лету, вы награждаетесь призовыми очками, называемыми Zed. Эти же очки вы сможете использовать как ресурсы для починки своих поврежденных в бою голов. Так же помните, что нельзя непрерывно использовать одну и ту же голову — во-первых, так ее легче потерять, во-вторых, с каждым выстрелом голова расходует некую энергию, для восстановления которой нужно время. И если, вообразив себя удалой Анкой-пулеметчицей, вы лихо разбазариваете энергию на длиннющие очереди, то очень скоро изможденная голова отскочит сама собой, предоставляя шанс другому соискателю на звание «самого великого охотника».





БОЕГОЛОВЫ

Немалую роль в **H.E.D.Z.** играет стратегия и умение правильно использовать правильные головы в правильный момент. Вообразим такую ситуацию: поблизости ни одной бесхозной головы нет, а вокруг вас кружатся целых четыре противника. По всему видно, что они собираются восполнить недостаток свободно лежащих голов за счет ваших драгоценных запасов. Что делать? А вот что: надеваем голову старины Хендрикса и устраиваем слушателям бесплатный вечер фанк-музыки. Оппоненты оказываются раскиданными по углам, а на полу лежит целых четыре новых, ничейных головы! Не это ли есть прекрасно?!.. Другой случай: вы напали на золотую жилу - вокруг вас находится настоящее месторождение голов, а на горизонте маячит всего лишь один жалкий конкурентишко. Снова использовать Хендрикса не хочется — попортим все головы. Нужно нанести «точечный удар», здесь надобно что-то поделикатней, чем гитара. Попробуем надеть голову старушки с ручной собачкой... Вуаля - пока зловреднейшая собачонка мертвой хваткой висит







на ноге чужака, мы можем спокойно собрать все головы и откланяться восвояси.

Понятно, что по причине такого разнообразия ведения сражений хорошо бы заранее запланировать методы атаки и обороны, и в соответствии с ними подобрать себе набор «боеголов». Подбирать надо с умом, поскольку лишь правильно собранные и сбалансированные комбинации способны давать желаемый разрушительный эффект, в то время как неграмотные принесут вред вам самим. Вот пример неразумного ведения боевых действий: вы набрали пять голов с великолепными атакующими качествами, но с весьма слабенькой защитой. Да, на некоторое время вы станете «царем горы», но лишь до первого попадания в текущую голову. И дальше ситуация будет все ухудшаться и ухудшаться, поскольку конкуренты без сомнений высоко оценят эффективность атак на вас. И вот вы из охотника превратились в жертву. Но ведь этого можно было избежать, подобрав более продуманную комбинацию голов! Так что старайтесь почаще использовать еще и голову номер шесть, недокументированную.

Несмотря на мультиплеерную направленность, в **H.E.D.Z.** можно играть и в однопользовательском режиме.



В этом случае вам предлагается определенная последовательность логических задач, решить которые можно будет, используя способности различных голов. Но даже и не думайте, что все эти головы достанутся вам сразу в начале игры — их надобно отвоевать у враждебно настроенных компьютерных оппонентов. Однако не стоит думать, что противники всегда будут вести себя агрессивно — ведь им тоже надо периодически восполнять запасы энергии или подлечивать прохудившееся здоровье. В случае «плохого самочувствия» hedz'ы будут стараться как можно незаметней скрыться с ваших глаз и отсидеться в каком-нибудь укромном уголке. Так что если вы видите, что некий hedz старается улизнуть, то немедля следуйте за ним — предоставляется хороший шанс получить халявные трофеи.

ЗАГЛАВИЕ

По словам разработчиков, в **H.E.D.Z.** применена прогрессивная технология комбинирования воксельных и полигонных поверхностей. На первый взгляд это звучит действительно внушительно.

По начинающему укореняться среди разработчиков мнению, сильный и интересный AI — это такой AI, который не только бы повторял разумные поступки, но и совершал откровенные глупости, был непредсказуем, подобно... человеку. Hedz'ы, управляемые компьютером, смогут и убегать прочь, если их оружие небоеспособно, и откровенно нарываться на грубость, даже не имея в запасе ни одной подходящей головы.

Сразу же представляешь себе гармонию соединения безупречных полигонов, с их четкими поверхностями, и выпуклые воксельные кривые, с их возможностью образовывать линии произвольных изгибов. Получается чуть ли не 3D-рай. Однако скрины не вселяют идеологического оптимизма: просто-напросто все игровое окружение сделано из полигонов, а сами фигурки hedz'ов — из вокселей. То есть полигонные интерьеры и архитектура уровней по-прежнему несут отпечатки угловатости, а маленькие воксельные человечки размыты и расплывчаты. Сочетание реализовано не совсем правильно, однако уже поздно делать какие-либо поправки — выход игры и так откладывался с осени прошлого года на осень года текущего.



Один из самых больших козырей **H.E.D.Z.** — его оригинальность. Общий смысл оригинальности заключен в возможности обмена и выбора своих любимых голов. В процессе игры у каждого из участников должна сформироваться собственная шкала «головных ценностей». И игроки будут стараться любыми способами заполучить свои любимые и высоко котирующиеся головы, что является сильным стимулом к игре. Иными словами, у людей образуется чувство собственности по отношению к некоторым головам и ответственности за них.

Но не станем забывать, что с оригинальностью всегда связана определенная доля риска. Игра либо обречена на разорительный провал, либо станет хитом всех времен (и, возможно, народов). Издатель, тиражирующий стандартный клон хита, рискует гораздо меньше, чем в случае с новой игровой концепцией. Тем не менее, кто не рискует, тот не пьет шампанского, не так ли? Безумству храбрых поем мы песню! **СИ**

Space Bunnies Must Die!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Ripcord Games
РАЗРАБОТЧИК:	JINX Entertainment
ОНЛАЙН:	www.jinx-inc.com
ВЫХОД:	Осень-зима 1998

Александр ЛАНДА

Вот вы говорите «пропаганда»... Она, дескать, обрушивается на нас потоком со страниц журналов, доносится из радиоприемников и стращает, страшно сказать, с экрана телевизора. А я соглашусь.

Казалось бы, уж приняты соответствующие постановления и даже карающе-запрещающие законы. Но хитрые люди нашли очередную лазейку: компьютерные игры. Ранее последние обвинялись по совсем пустяковым, можно сказать, безобидным статьям. Например, в кровожадности, насилии или жестокости. С недавнего же времени в играх определенно намечается тенденция смотреть на мир через некий фильтр в возмутительно необычном, временами противоестественном, но зато очень занятном ракурсе.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЭЛИССОН. СУПЕРДЕВУШКА

В жанре 3D action-adventure воцарились женщины. Явившись однажды вместе с Ларой К., они там обосновались и поселились навсегда. И это хорошо. Лицезреть гимнастические трюки, акробатические выкрутасы и прочие маневры в исполнении этих граций куда более приятно, чем грубые телодвижения сильной половины человечества. И совершенно не удивительно, что новая игра жанра с ласкающим слух названием **Space Bunnies Must Die!** знакомит нас с очередной леди. Удивительно кое-что другое.

Потаенный и, в тоже время, истинный смысл ситуации кроется в том, что упор в **SBMD!** делается именно на стрельбу и резню, а не на поиски мистических артефактов, горшков и прочей ерундистики. Первая леди не тратит время на исследования или, того хуже, размышления! Однако пора представить вам собственно героиню игры.

Знакомьтесь — Эллисон Хакстер, простая американская официантка из заштатной забегаловки, по совместительству — супердевушка. Но «суперами» не рождаются, ими становятся под бременем жизненных передряг и неурядиц. Нечто подобное произошло и с нашей Элли. Таинственные как Черная дыра и коварные как Ришелье, инопланетяне выкрали ее сестру — Джозелин Хакстер, кантри-певицу и просто хорошего человека. Зачем кантри-певица и хороший человек понадобились визитерам, остается неизвестным. Вероятно, для услады негуманоидных ушей. Ясно иное: надо срочно вызволять сестрицу, а заодно спасать мир от нашествия негодных и гадких пришельцев. И Элли, покинув любимую работу, отправляется в полное опасностей и приключений путешествие.



Но внимание! Впервые в индустрии разработчики не пытаются сосредоточить наше пристальнейшее внимание на рельефных и прочих достоинствах женского персонажа сей достославной игры. Им, достоинствам, отводится скорее второстепенная роль. А первостатейный акцент в SBMD! ставится на другом: на том, что называется высоким словом «визуализация».

РЫБА-МУТАНТ

О ней, этой самой визуализации, и пойдет речь далее. Все наши разговоры о тайном сговоре и пропаганде так и останутся пустыми домыслами, пока вы не посмотрите на скрины. И не познакомитесь воочию с милыми существами, имеющими неосторожную глупость противостоять Элиссон.

Начнем со скринов. Слово «гротеск» или «сюрреализм» здесь просто неуместно, оно ровным счетом ничего не раскрывает. Гораздо больше подходит другое слово, но — тс-с-с... А то сочтут за пропаганду. Какое оригинальное буйство фантазии! А ортодоксально смелая палитра, каково! А эти неординарные геометрические формы, а?! Никакая Лара К., находись она в твердом уме и, что более важно, трезвой памяти, никогда бы ничего подобного не увидела. Окрыляющее и чарующее счастье созерцания подобного зрелища доступно только Элли. И, конечно, вам.

Плавно переключаемся на фауну. На этот раз наша супердевушка будет выносить, уничтожать и крошить в щепки гигантских ужасных зубастых кроликов. Как кролики докатились до такой жизни? Очень просто — мутировали. И теперь эти гадко улыбающиеся наглые создания угрожают нам не только своим внешним видом, но и острыми зубами, длинными когтями и, местами, ручным лазерным оружием. Да что там долго рассуждать, вы только вглядитесь в эти глаза! — они поведают вам о многом, а в том числе и подтвердят все вышесказанное.

Да, кроликам определенно не повезло. И не только в том, что они мутировали, а еще и в том, что на их светлом жизненном пути повстречалась Элиссон — наша супердевушка.

GROOVE IS IN THE HEART

А она, Элли, умеет очень и очень многое. Само собой, владение ручным и тяжелым оружием практически обязательно для всех официанток, особенно в приграничных с Мексикой краях.

Но не беспокойтесь. Ведь **SBMD!** — не только action, это нечто большее. Десять гигантских уровней таят в себе не только стрельбу. Будут и паззлы. А разъяренная Эллисон умеет не только стрелять. К широкому кругу ее достоинств относятся умение прыгать, плавать и даже нырять. Но самое главное — танцевать. О, как она танцует! Но не это главное. Танцы в исполнении Элли погружают космических кроликов в глубокий транс и — далее шепотом, чтоб не подслушали — являются самым страшным и действенным оружием против ушастых агрессоров.

Да, **Space Bunnies Must Die!** — далеко не игра. Это стиль жизни Groove. Именно так. И только так.

Вот вы говорите: «пропаганда». **СИ**





Какой же русский не любит хорошей игры?

Шторм

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/simulator
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
РАЗРАБОТЧИК:	Мадия
ОНЛАЙН:	www.buka.com
ВЫХОД:	декабрь 1998

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Сдается нам, что отечественный игровой рынок в скором времени пополнится новым творением. Речь идет о проекте «Шторм». На данный момент «Бука» совместно с молодыми и талантливыми разработчиками из «Мадии» вовсю трудятся над своим детищем. Выжимают все соки друг из друга, стараясь создать нечто красивое, оригинальное, интересное. Ведь это не так просто, когда кругом масса не менее красивого, оригинального и интересного. И, на наш взгляд, им это вполне удается.

Итак, что, собственно, представляет собой новый проект «**Шторм**»? Авторы охарактеризовали эту игру как action/simulation, боевой фантастический симулятор атмосферных летательных аппаратов. По всей видимости, проект придется по вкусу как любителям полетать, так и фанатам пострелять. Вообще, «**Шторм**» обещает быть приятным во всех отношениях: сюжет, игровой процесс, ландшафт, где будет происходить действие, графика, мультиплеер и еще много чего. Но обо всем по порядку.

СЮЖЕТ

Действие происходит уже не в таком далеком для нашего богатого воображения будущем, в середине третьего тысячелетия. В результате гражданской войны 2117-2150 годов произошел распад Галактической империи, что привело к массовому исходу человечества на необследованные планеты. Затем последовал продолжительный период восстановления и образования галактической Федерации, восстановления экономики, научного потенциала, воссоединения основных колоний. В общем, как в жизни, только на «высшем» уровне.

Установила связи Федерация и с колониями, обитающими на планете Велиан. После колонизации Велиана на планете был обнаружен действующий форпост инопланетной цивилизации, по неизвестным причинам покинутый сотни лет назад. Его многолетние исследования привели к важнейшим открытиям в биоинженерии (клонирование, создание киборгов) и Нуль-Т транспортировке (Нуль-Т). Но развитию Велиана препятствовали непрерывные войны, ни причины, ни характер которых никому неизвестны.

Когда галактическая Федерация приняла Велиан в свой состав, она крайне осторожно отнеслась к достижениям велианцев в области биоинженерии. А Нуль-Т технологии, напротив, получили широчайшее распространение, каждая крупная колония получила по Нуль-Т комплексу с Велиана. Благодаря этому, возрос грузооборот внутри Федерации, экономика пошла на подъем, повысился жизненный уровень населения Империи.

Но не тут-то было. Внезапно, после стольких лет спокойной, мерной жизни, в 2351 году из-под контроля выходят все Нуль-Т комплексы Федерации. Одновременно выясняется, что на Велиане под видом необходимых компонентов в Нуль-Т комплексы были встроены генераторы подавляющего поля, созданные также на основе инопланетных технологий и делающие эти станции совершенно неуязвимыми для обычной военной техники. Именно при включении этих элементов комплексы выходят из-под контроля и создают вокруг подавляющее поле. Когда федеральные военные соединения, совершенно незнакомые с действием поля, попали в него, вся их техника, соответственно, оказалась неуправляемой и бессильной. Нейтрализовав, таким образом, силы Федерации, на земли колоний высаживается вражеский десант, состоящий из кибернетических организмов Велиана, управляемых существ, отдаленно напоминающих людей.

Вот тут и начинается самое интересное - настает время действий. Теперь игроку предстоит разгромить силы Велиана. Разработчики надеются, что задача будет не из простых, играть окажется интересно.

Весь игровой процесс будет состоять из трех кампаний. В первой кампании, проходящей на континенте с развитой горнодобывающей и перерабатывающей промышленностью, велианцами с помощью генераторов подавляющего поля удалось захватить 80% территории и две из трех правительственных баз. Нетрудно догадаться, что задача геймера — вытеснить врага с континента.

Вторая кампания проходит на островном архипелаге. Здесь началось вторжение велианцев на планету. В короткий период времени, пока вовсю шло освобождение первого континента, хитрющие и ловкие велианцы понастроили здесь свои поселения, промышленные и развлекательные центры, военные базы, лаборатории — в общем, все, что необходимо для успешного (для них) исхода войны. Но не будем раскрывать все карты, должен же присутствовать хоть какой-то элемент неожиданности.

Ну, и третья кампания, заключительная, должна повлечь за собой полный разгром сил Велиана (вся надежда будет только на вас :)).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Летательные аппараты

Прежде всего, скажем пару слов о летательных аппаратах, которые будут использованы в игре. Машины противника вы сразу сможете отличить от своих, вражеские аппараты яркие, похожие на насекомых-мутантов, как говорят ребята из «Мадии». А еще они живые - противник выращивает их вместе с пилотами, используя новейшие технологии генной инженерии (почему-то вспоминаются «Вангеры» и Обурец, проращивающий Кусты в огороде с помощью пипеток). Наши же «птички» более спокойные, благородные. Вариации самые разные, разработчики выбирают из общей массы те летательные аппараты, которые будут присутствовать в финальной версии «**Шторма**». Поскольку «**Шторм**» — это, скорее, экшн, нежели симулятор, то в кабине пилота не будет панели управления. Зато можно будет вертеть головой! И еще: в связи с тем, что машины противника принципиально отличаются от ваших, вы не сможете ими управлять и, как следствие, не сможете использовать их как трофей. Да это и не сильно нужно будет.

Все летательные аппараты можно посмотреть в создаваемом разработчиками музее.

Миссии

По словам разработчиков, в игре предполагается использовать два основных типа миссий — ежедневные и специальные.

Что касается ежедневных миссий, то в их число будет входить, что называется, рутинная работа: летай себе, разведывай обстановку, уничтожай вражеские укрепления, не позволяй возводить новые, защищай свои пункты и так далее и тому подобное.

Специальные миссии будут проходить по заранее составленному плану, выполнение их станет непосредственно влиять на течение игры. В некоторых специальных миссиях игрок сможет самостоятельно выбрать себе задачу. Вам решать, кого вы станете прикрывать: авианосцы или торпедоносцы. А может, вы сами хотите таковым (торпедоносцем) побыть? Думаем, это будет возможно. Миссий планируется быть немалое количество, так что поле деятельности впечатляет.

Интересно, что, помимо кампаний и миссий, игровой процесс будет поделен на дни. Каждый день вы сможете выполнить одну специальную миссию, либо одну ежедневную и одну-две дополнительных ежедневных.

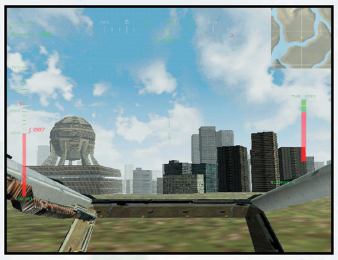
Кстати, планируется, что кампания будет относительно динамичной. От степени успеха при выполнении вами очередной миссии будет во многом зависеть и положение на других фронтах, где бои будут проводиться компьютерным AI. Хотя зависимость будет отражена в разумных пределах — успешное выполнение одной ежедневной миссии не повлечет за собой прорыва на всех фронтах.

В процессе игры вас смогут «продвинуть по службе» и присвоить вам более высокое звание, нежели курсант. Глядишь — и до полковника дослужитесь! Так вот, с повышением воинского звания вам представится возможность планирования перед миссией — расположение звеньев, последовательность атаки. Затем вы сможете получить доступ к стратегической карте компьютера, а уж потом, когда до полковника доберетесь, получите возможность управлять стратегией кампании. Мы же говорим: какое поле для деятельности!

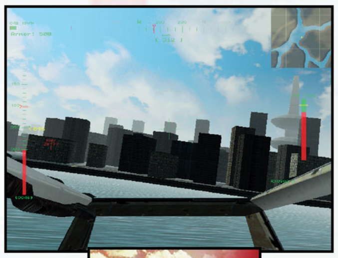
В помощь вам авторы детально прорабатывают карты для каждой кампании. На ней будут изображены все ландшафтные детали, все укрепленные пункты. Пользоваться ею будет очень удобно, даже приятно. Чтобы взглянуть на карту, не надо будет отвлекаться от самой игры - карта появит-













Скажите, почему о проекте «Шторм» так долго не было ничего слышно, кроме крохотной статьи на сайте «Буки»?

Во-первых, издатель не очень хотел, чтоб что-то было, а во-вторых, так проводится рекламная кампания (смеются).

Расскажите, пожалуйста, о зарождении «Шторма».

В проекте участвуют люди, имеющие большой опыт. Когда-то им пришлось работать не для себя, фактически, быть наемными рабочими, ни шагу вправо, ни шагу влево. Им это надоело, они собрались, и сказали: мы делаем свою игру. Так родился «**Шторм**».

«**Шторм**» — это прежде всего войны. Войны не в космосе, а на планете, что с нашей точки зрения гораздо приятнее, потому как позволяет создать вокруг очень интересные визуальные картины. Началось всё так: некая Федерация распалась, и началась активная колонизация планет. Одна из групп колонизаторов наткнулась на планете «Велиан» на форпост чужой цивилизации, загребла кучу технологий, и решила чуть-чуть повоевать..

Наши летательные аппараты — это не просто 3д-модели. Практически каждая из них имеет несколько визуальных стадий: например, стадия крейсерской скорости, полетная, посадочная стадии...

По концепции враги — кибернетические организмы, то есть они выращивают всякие летательные аппараты, выращивают в них всяческие там лазеры, фазеры, двигатели, пилота.. Хотя, в принципе, эта концепция — больше вопрос геймплея, настройки. Здесь представлены старые модели — например, авианосец, который несет в себе груду лет аппаратов. Представьте, в одном месте 2 авианосца зависают, и меж ними идет бой. Красиво!

Естественно, вся местность и все картины моделируются, пардон, из треугольничков, поскольку всеми любимые 3д-ускорители — «Вуду» и прочие — умеют быстро рисовать только треугольнички. Таким образом, основной показатель качества отображения графики — енто сколько у нас на экране треугольничков. В нашей игре на каждый кадр приходится от 10 до 15 тысяч треугольников. А всего в сцене присутствует несколько сотен тысяч треугольников, но на одном экране видна где-то десятая часть. Соответственно, можно создавать довольно детализированный рельеф. Правда, многие вещи пока в зачаточной стадии — всякие взрывы, разлет на куски объектов и всё такое. Кстати, в существующей версии мы просто понаставили кучу всевозможных объектов — они стреляют, воюют между собой.

После уничтожения от объектов будут оставаться какие-то обломки, или что-то в этом роде?

Будут оставаться. Ну, хотя смотря от каких: от мелких, естественно, нет, а от больших, крупных, от зданий, например — будут оставаться, и в следующей миссии можно будет лететь, и видеть разрушенные останки, потом уже совсем заросшие песком бесформенные куски металла, и так далее.

А сколько видов террайна в игре?

Ну, зимний сделать там, джунгли — не проблема. Можно и лес создать — правда, не деревья по отдельности, а единый объект, но это всё равно будет достойно смотреться. Некоторую проблему, но и некоторое преимущество, несет то, что у нас размер земли не ограничен , в общем, ничем, кроме трудолюбия художников. Сложность в том, что весь рельеф сразу в памяти не может держаться, его пост приходится подкачивать. Пока, кстати, процесс подкачки не оптимизирован, в новой версии всё будет происходить гораздо быстрее. Ну и всё, конечно, от компьютера зависит. Сейчас реализована территория общей площадью в сорок тысяч (!) км квадратных. Ну и можно, соответственно, при такой свободе не лететь миссии выполнять, а заниматься своими делами - на красоты посмотреть, поохотиться в одиночку.

А будет ли в игре динамическая кампания, или мы увидим просто последовательность миссий?

Динамическая кампания? В каком-то роде. Дела на фронте, в принципе, не шибко будут зависеть от одного игрока — не может же такого быть, что прошел кто-то миссию, и фронт продвинулся на 10 км? Нет. Хотя в игре будут так называемые «ключевые» миссии, успешное прохождение которых будет всё же серьёзно сказываться на ходе кампании.

Каковы реальные системные требования «Шторма» к компьютеру?

Реальные — это P2-266. На обычном «пне» игра, вроде, тоже летит, но торможение чуть чувствуется. А ведь в финальном релизе будет трехслойное небо с облаками, блики солнца. Это всё требует ресурсов! Да и ландшафт весьма прихотливый. Создано множество каньонов и ущелий, чтобы все воздушные битвы происходили не где-то в пустоте над раскрашенным ковриком , а над настоящей землей. Естественно, это плюс для любителей мультиплеер-игры.

А сколько будет весить финальная версия «Шторма»?

Ну не 1 диск — намного больше. Такой гигантский террайн, со всеми тенями, эффектами, прозрачной водой... Пара дисков, я думаю.

Сейчас игра работает только с Glide — картой. А будет ли финальная версия работать на машине без ускорителя?

Конечно! Раз есть версия игры под «Монстр» — значит, будет софт — версия. Но она будет значительно скромнее. Хотя и у неё будут свои преимущества.

Два слова о технологии борьбы со сглаживанием теней.

Вот посмотрите на стандартную картинку, созданную «монстром». Сглаженные тени, всё ровно и зализано - все резкие горы и прочие острые части рельефа пропадают. Это болезнь многих новых игр: например, Incoming. Да, там всё красиво, но тени размыты, и находятся совсем не там, где должны находиться, если говорить о реальной физической модели. В «**Шторме**» организован подход, когда при использовании 3д-ускорителя создаются реальные, четкие тени от острых элементов рельефа. Но при создании игры света и тени, так же как и при создании тумана, надо быть очень осторожным — с ними очень легко переборщить. И вообще, надо уходить от всех этих подарков монстра, которые заставляют игры выглядеть под одну гребенку.

Бог с ним, с монстром. А как будет организован мультиплеер?

По крайней мере, он будет. Уже существует интернет-поддержка (при создании игры на это делался акцент), так же будет задействована возможность игры по модему напрямую.

А будет ли в игре такая важная для мультиплеер-части опция, как пайнтшоп?

Пайнтшопа, как такового, не будет, так как у нас очень сложные текстуры на моделях. Художникам пришлось повозиться, чтобы тщательно их подогнать. В утешение могу сказать, что у пилотов будет возможность рисовать, и подвешивать на машины свои логотипы — на фюзеляж, на хвостовое оперение.

Скажите, доктор, вот сейчас на подходе только первый «Шторм», а будет ли второй?

Продолжение будет. Это точно.

ся прямо на фоне местности, над которой вы будете находиться. При этом она не будет заслонять вам весь обзор, а лишь слегка его «затуманит».

Ландшафт

Надо сказать, ландшафт в «**Шторме**» впечатляет! Равнины, реки, горы, скалы, ущелья — и всюду можно будет пролететь, все посмотреть. Страдаешь клаустрофобией — пари высоко в небе, не страдаешь — пробирайся в ущелье над речкой, в нем текущей. Местность в «**Шторме**» не ограничивается горами и равнинами — встречаются даже отдельно растущие деревья, которые при попадании в них выстрелами, как планируют разработчики, будут гореть. Анимировать воду будет не так-то просто, но и этому авторы хотят уделить внимание. Что нас действительно впечатлило, это то, что ребята хотят сделать воду в реках не просто отражающей свет и движущейся, но и прозрачной! Представьте только себе: скала, уходящая в воду, видна, и под ней донышко видно... и трупы пилотов среди обломков техники гниют, разве не здорово? Кстати, когда нас знакомили с рабочими материалами, нам подумалось, что в игре с таким ландшафтом, с такой графикой и миссии выполнять не очень-то охота — уж больно красиво, летай только да любуйся.

Должное внимание уделяется и постройкам. Укрепленные пункты совсем не напрягают, нет занудной громоздкости. Во многих из них есть пустоты-коридоры, через которые можно будет пролететь, нисколько себя не затрудняя. Так что если захочется полетать среди зданий — пожалуйста. Может, что-нибудь (или кто-нибудь) занимательное встретится. А еще в игре будет город! Самый настоящий, полностью трехмерный — не коврик из пестрой текстуры, а именно город! Среди домов можно будет летать, их можно будет рушить... Хорошо!

Вот мы плавненько и подошли к самому интересному — графическому исполнению.

Графика

Снимаем шляпы — ребята трудятся на славу. Предоставили художникам свободу творчества с одним условием: должно быть так, чтобы всем ОЧЕНЬ понравилось. Авторы «**Шторма**» придерживаются мнения, с которым мы не смогли не согласиться, что все новые игры, базирующиеся на 3Dfx, сильно похожи друг на друга. И виной тому они самые, акселераторы. Все они действуют по одному принципу: сглаживают неровности во всех играх одинаково, текстуры становятся схожими. Скучновато както с «монстрами», комфортно, но скучновато. Вот и стараются программисты и художники изо всех сил создать что-то, что будет радовать наши с вами глазки.

А чем радовать — уже есть. Полет выглядит именно как полет, это ощущение не перепутаешь ни с чем. Все происходит плавно, активный свет греет взгляд, красивые реалистичные тени под крылом поворачиваются в зависимости от расположения точки зрения. А модели летательных аппаратов! Чего стоит только одна фигурка пилота — нереально живая, сидящая за прозрачным стеклом (но именно за стеклом, а не под грубой мутной пленкой!). И, конечно, взрывы, воронки, дым. Об этих аспектах в «**Шторме**» сегодня говорилось, говорится и еще будет сказано. Вот пример.

На наш взгляд, в каждом симуляторе важно наличие следов после битв, побоищ и мирных переговоров. Случается, что даже намека на «такие мелочи» нет. А в «**Шторме**» все это продумывается. Мало того, что после взрыва в поле, например, останется воронка, но когда в следующей миссии вы вернетесь на это место, воронка будет еще и слегка занесена песком. Все это создаст впечатление реальности. Летишь, а на земле кругом воронки — плоды ваших трудов.

Звук

Что касается звукового оформления, то на момент нашего ознакомления с рабочими материалами по «**Шторму**» этот вопрос оставался открытым. Точнее, звук есть, но пока нет музыки. И какой она будет - пока не ясно. К слову сказать, в заставке звучит хороший рок =).

Мультиплеер

Будет! Обязательно. Сейчас уже осуществлена интернет-поддержка «**Шторма**». При ее построении учтены все мерзопакостные особенности наших телефонных линий. Игра будет бегать на 28.800 без проблем и задержек. Да и любителям поиграть по модему напрямую не придется скучать — для них уже тоже все готово. Разве что сплит-скрина нет (а надо?).

Итак, первое впечатление от создаваемой игры, то есть от ее рабочих материалов, очень позитивное. И что-то нам подсказывает, что «**Шторм**» оправдает наши надежды и свое имя. Да и время у авторов еще есть, чтобы навести лоск на свое творение.

В заключение приведем несколько прозаичных циферек. Игра, скорее всего, выйдет не на одном диске, как планировалось, а, как минимум, на двух. Системные требования, как вы уже догадались, довольно высоки. Чтобы получить удовольствие от игры, вам придется обзавестись Pentium II, 266Mhz, Glide-картой (пока она является обязательной опцией, но в недалеком будущем разработчики обещают создать и софт-версию игры — скорее всего, она будет поставляться в виде патча) и кусочком памяти побольше.

Выход игрушки планируется на декабрь 1998 года, но в связи с неразберихой, творящейся в нашей родной сторонке, никто не рискует загадывать наперед.

P.S. Благодарим «**Буку**» и «**Мадию**» за любезно предоставленные нам материалы.

СИ

Громада

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

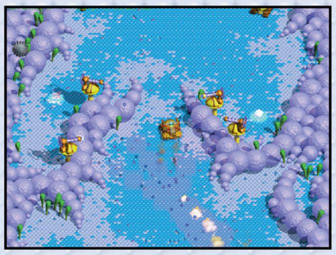
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Arcade/Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
РАЗРАБОТЧИК:	Gromada
ОНЛАЙН:	www.buka.ru
ВЫХОД:	декабрь 1998

Представьте себе довольно заурядную в сегодняшнее время ситуацию. У вас был очень трудный день. На работе (в школе, институте, дома и так далее — нужное подчеркнуть) постоянные проблемы. Ваши коллеги (шеф, одноклассники, родичи, любимая теща, младшая сестра, продавщица из соседнего магазина, по жизни пьяный сосед и так далее — нужное подчеркнуть) опять не дают покоя. Всем от вас чего-то надо, все чем-то недовольны. Но вот день заканчивается, вы идете домой, закрываетесь в своей родной комнате (конуре, шалаше, палате и т.д. — нужное подчеркнуть), включаете, может быть, единственную отраду в своей жизни — компьютер — и вот она, расслабуха! Вот где можно оттянуться по полной программе, тем более если вы обзаведетесь безумно симпатичной игрушкой под названием «**Громада**». Знаете, в Японии в крупных компаниях организуют специальные комнаты для служащих, где располагают всяческие макеты, манекены, боксерские груши, большие вазы — и на каждом предмете изображены лики любимого начальства. Любой служащий может придти туда и, что называется, расслабиться: шарахнуть об пол пару-троечку манекенов (ясно представляя себе, что именно так он отдубасил бы своего босса), плюнуть в милое личико президента компании, вздохнуть с облегчением и преспокойненько вернуться к работе. Ввиду того, что в нашей могучей стороне не до этого, а нервы у нас тоже не железные, настоятельно рекомендуем вам воспользоваться «**Громадой**» как ОПТИМАЛЬНЫМ СРЕДСТВОМ ДЛЯ РЕЛАКСАЦИИ ПОСЛЕ ТЯЖКОГО ДНЯ. Вот видите такую желтенькую агрессивную машинку, все норовящую вас прикончить? А теперь представьте себе, что это вконец замучившая вас начальница (директриса школы, староста группы, та же самая младшая сестренка). Ну и что, позволите ей делать все, что вздумается? А видите вон там, на горизонте, здание какое-то... Чем-то на институт похоже... Или на школу... Нет, на стоматологическую поликлинику! Вдребезги ее! То есть его! Нечего жизнь людям портить!

Просим прощения за столь длинное лирическое отступление.

Итак, перейдем непосредственно к самой «**Громаде**». Думаем, вы уже догадались, что это новая отечественная разработка, сделанная, кстати, как всегда делают русские, с душой и с любовью. Эта милая, добрая, забавная, совершенно не напрягающая аркада рассчитана на широкий круг геймеров. Ее простота ни в коем случае не говорит о том, что это игрушка для малышей. Отнюдь. Каждый сможет найти в ней что-то для себя. Один пойдет напролом, отбиваясь от вражеских тварей, другой будет разрабатывать тактические ходы и, кто знает, может быть, обойдется без жертв, третий будет судорожно искать читы и крэки — и в этом тоже есть какое-то удовольствие. Но обо всем по порядку.

В чем суть игры? Вам предстоит освободить от противника планету Громада, на которой, собственно, и происходит все действо.





Вы можете управлять одним-единственным транспортным средством, имя которому Кассандра. Эта чудная машинка только на первый взгляд маленькая и беззащитная. По мере прохождения игры вы сможете всячески ее модифицировать — менять броню, шасси, оружие. Сразу отметим, что передвижение Кассандры и всех других машин очень реалистично — плавный набор скорости, пыль из-под колес. Когда машина поворачивается, она не просто двигается на месте, а передвигается по определенному для каждого юнита радиусу поворота. Причем при повороте колеса машины также поворачиваются, а летательные аппараты слегка дают крен.

Так вот. Освобождаете планету — вы лучший. Но на самом деле это не так-то просто. В игре воз и маленькая тележка самых разнообразных миссий, начиная с обыкновенных «хочешь жить — убей» и заканчивая всякими стратегическими и чуть ли не приключенческими заморочками. В «**Громаде**» недостаточно одной меткости. В любом месте, в любой момент вас подстерегают опасности. Ваш противник не так прост и глуп, как в других аркадах. Все эти машинки,



вертолетики, какие-то безумные, постоянно палящие в вас установки, летающие «ежики», шарики-бомбы — вся эта братия агрессивно настроена против вас. И им достаточно пульнуть в вашу ненаглядную Кассандру разок-другой — и вы неизбежно наталкиваетесь на надпись «YOU LOOSE», что обидно. Поэтому для того, чтобы вас не накрыло медным тазом в самом начале, что еще обиднее, когда даже шагу ступить не успеваешь, а уже на кусочки во все стороны света разлетаешься, придется разработать в прямом смысле слова стратегический план прохождения территории. Конечно, каждая миссия похожа на предыдущую, но на новых этапах появляются новые фишки, тем самым усложняя уровни игры.

Что еще вас ожидает в миссиях? Масса разных телепортов, которые перемещают вас в разные места. Кстати, они перемещают не только вас, но и технику противника, так что будьте настороже.

И еще довольно прикольная растительность, поддающаяся топтанию, переезду, расстрелу.

Возможно, когда вы увидите, что игровое пространство в игре очень невелико, то, наверное, это вас не обрадует. Два метра вправо, столько же влево, вверх и вниз... И все. Дальше бугорки, ограничивающие площадь. Но по секрету скажем, что в этих бугорках запрятаны секретные ходы — только найти их будет непросто.

Увильнуть от противника здесь, прямо скажем, сложно, ведь враги кругом, куда ни глянь. Но лавировать между вражескими



выстрелами вполне возможно - пока пулядура долетит до цели, ее, то есть цели, уже и след простыл.

Несколько слов об оружии. Авторы «**Громады**» разработали несколько видов всяких пушек-пулеметов, которые располагаются на крыше Кассандры. Хотя по всей территории и разбросаны боеприпасы (кстати, как и аптечки), добраться до них будет порой не так-то просто, поэтому не стреляйте зря. Наше внимание привлекла одна деталь: когда вы меняете оружие, вы ясно видите, как четко прорисован этот процесс: плавненько убирается одна ракетная установка, так же плавненько поднимается на крышу другая. Естественно, что все оружие отличается друг от друга как внешне, так и по воздействию на врага. Найдется и такое оружие, которое разнесет-таки эти злополучные башни-истребители вдребезги.

Особого внимания, разумеется, заслуживают графика и спецэффекты. Сразу заметно, что разработчики на славу постарались заполнить пробелы, существующие ранее в других аркадах. Графика действительно соответствует требованиям жанра. В аркаде все должно быть четко, ярко, детализировано, что мы и наблюдаем.

Что действительно радует глаз, так это спецэффекты. Ничто бесследно не пропадает и ниоткуда не появляется. Очень реалистично представлены всякого рода задымления, выстрелы, взрывы и т.д. и т.п. Например, при уничтожении дымящейся машины дым не исчезает мгновенно, а схо-



дит постепенно, до последнего. При взрыве какого-либо объекта (например, вашей же Кассандры :))во все стороны летят горящие обломки, клубится дым. Кстати, обломки могут упасть на вас и принести значительный урон танку. Все взрывы, выстрелы сопровождаются вспышками света. Разработчики обещают, что можно будет повредить большинство объектов, присутствующих в игре. То есть, от ваших бесцельных выстрелов должен будет остаться хоть какой-то след.

Все действо сопровождают разнообразные звуковые эффекты. Так, при множестве взрывов, выстрелов вокруг образуется целая аура звуков, слившихся в один и создающий эффект настоящей битвы.

Поскольку в наше трудное время сложно предугадать что-либо, мы не знаем, на какой стадии сейчас находится работа над «**Громадой**». По всей видимости, ждать осталось недолго. Сейчас авторы полным ходом совершенствуют сюжетную линию, которая охватит все миссии, вступительный ролик и финальное сражение. Планируется создать все условия для выбора последовательности прохождения миссий, что дает некоторую свободу игроку. Также разрабатывается масса различных карт для миссий, даже специальные карты для мультиплеер-игры. Также авторы планируют внести в «**Громаду**» некоторые возможности, предназначенные именно для мультиплеера — это, например, частичная невидимость машины, возможность подкладывать мины, способность машины к прыжкам.

Напоследок хотим сказать, что в целом «**Громада**» произвела на нас очень приятное впечатление как игрушка, позволяющая расслабиться и насладиться прелестями настоящей аркады. И еще отрадно, что отечественная игровая индустрия набирает обороты. Появляются новые ребята, у которых куча идей, много сил и желания для их реализации. Главное, дать им возможность. И дай-то Бог, чтобы так и было.

СИ

Glover

ПЛАТФОРМА:	N64
ЖАНР:	3D платформа
ИЗДАТЕЛЬ:	Hasbro
РАЗРАБОТЧИК:	Interactive Studios
ОНЛАЙН:	www.hasbrointeractive.com
ВЫХОД:	октябрь 1998

Имя ФАМИЛИЁ
адрес@gameland.ru

Mario64 задал тон всем создателям платформенных аркад. Затмить этот шедевр Nintendo пытались и Bomberman64, и Chameleon Twist, однако пока частично удалось лишь Rare с Banjo-Kazooie.

Interactive Studios также хотят попытать счастья. **Glove** по-английски перчатка, и именно в нее вас по неосторожности превратил сумасшедший волшебник. На крыше же его замка были магические кристаллы, которые не пускали в страну орды монстров (ага). Сила заклинания (из-за которого Вы теперь перчатка) была столь велика, что кристаллы разлетелись по всей стране, ну, а Вам, понятное дело, их нужно вернуть.

Все любители фильма «Семейка Адамс», да и остальные геймеры непременно об-



ратят внимание на новаторский дизайн главного персонажа — бегающая на пальчиках перчатка. Такого оригинального героя не было давно.

Сам по себе **Glover**, также как и Mario с Banjo, бегает, прыгает и собирает бонусы. Однако, это лишь до тех пор, пока он не найдет мячик (!), который добавляет целый новый набор движений и вносит дополнительный элемент в стратегию игры.

Главный герой может атаковать мячиком врагов, собирать в трудно доступных местах (опять же кидая его) бонусы, а также кататься на нем, таким образом «перееззжать» ловушки или водоемы.

Всего в игре 20 уровней, которые разбиты на 7 миров. Среди них встречаются Ледяной мир (как же без него!), Карнавал,



Пиратский корабль, даже база пришельцев.

В игре неплохая графика, яркие цвета, интересные уровни. Однако на первое место нужно поставить необычного главного героя с его «стилизованными» под руку движениями. Ведь имея столь грозных врагов, а именно Banjo-Mario, в конечном итоге Перчатка за счет своего необычного имиджа может выступить с ними на равных.

Пока же **Glover** выглядит очень перспективно, ждем.

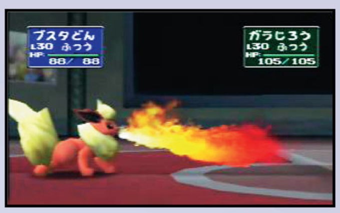
СИ

Pokemon Stadium

ПЛАТФОРМА:	N64
ЖАНР:	стратегия/симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
ОНЛАЙН:	www.nintendo.co.jp
ВЫХОД:	1999

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Самый увлеченный компьютерными играми народ на планете — японцы. Факт совершенно очевидный и неоспоримый. Однако несмотря на то, что именно в Японии производятся самые кассовые игры, далеко не все из них пользуются хоть каким-то успехом за пределами этой страны, в тех же США, к примеру. Специфика японских игр порой чрезвычайно широка и распространяется не только на такие области, как излюбленные роботы, смелые героини школьного или даже дошкольного возраста, совершенно невообразимые монстры и прочие странные особенности японской культуры, она простирается далеко за пределы границ тех или иных жанров. Даже чтобы понять, насколько мы все-таки далеки от понимания концепции японской игровой индустрии, потребуется



немало времени, ну, а разобраться во всех творческих процессах, идущих в ней, попросту невозможно. Во всем мире, в общем-то, достаточно равномерно распространены все основные игровые платформы — PlayStation, Nintendo 64, Saturn, Game Boy, и, тем не менее, ассортимент игр на них кардинальным образом отличается от общемирового типа в Японии. Достаточно лишь взглянуть на очередные результаты продаж игр, и в глаза немедленно бросятся десятки совершенно неизвестных названий, тем не менее занимающих ведущие места и продающиеся сотнями тысяч экземпляров. В принципе, ничего удивительного здесь нет, имеет же, в конце концов, страна, в которой компьютерные игры продаются даже в продуктовых магазинах, право на самобытность. Речь не об этом. Как это ни странно, а именно в Японии и именно сейчас происходят те процессы, которые, возможно, скоро будут владеть умами миллионов игроков во всем мире. Поэтому наблюдать за событиями на игровом рынке Японии не только интересно, но и необыкновенно полезно. Конечно, специфика не даст японским чудо играм полностью завоевать весь мир, однако совсем недавний абсолютный успех примитивной игрушки Tamagotchi показывает, что недооценивать восточных коллег нельзя. И судя по всему, в скором будущем нас ожидает еще одна волна, по мощности вполне сходная с предшествующей. Имя ей Pocket Monsters.

Все началось именно с Тамаготчи. Игра, весьма напоминающая одноименный брелок с цыпленком/котенком/собачкой/крокодилом/обезьянкой/инопланетянином внутри, под названием Pocket Monsters появилась в Японии уже пару лет назад на самой популярной игровой платформе. Нет, не PlayStation. Pocket Monster вышел на бессмертном GameBoy, а прародителем будущей покемании выступила вездесущая Nintendo. Смысл был примерно тот же, что и в Tamagotchi, однако, в отличие от абстрактных животных, владелец воспитывал настоящего монстра, который принимал десятки различнейших жизненных форм и в конце концов превращался в гигантское чудовище, горящее желанием сокрушать все на своем пути. Вот такая незамысловатая игрушка умудрилась разойтись тиражом в несколько миллионов экземпляров. Nintendo же, пользуясь замечательной возможностью, решила перевести покеманию в разряд масштабных проектов, расплодив своих монстров на всех доступных платформах и прежде всего на Nintendo 64.

Pokemon Stadium на Nintendo 64, появившийся в Японии в начале августа, в полной мере показывает, что компания действительно взялась за дело дальнейшей раскрутки Pokemon серьезно. А собственно популярность монстров в Японии оказалась такова, что компании даже пришлось выпустить **Pokemon Stadium** в выходной день, чтобы японские детишки не прогуливали школу только ради того, чтобы заполучить в ближайшем магазине копию игры. Итак, в чем же суть?

Pokemon Stadium позволяет игроку встретиться с полюбившимся монстром, заботливо выращенным заранее на GameBoy, в новом трехмерном воплощении. И немедленно заставить его сражаться с многочисленными соперниками на гигантских боевых аренах. Противником мо-



жет стать сгенерированный компьютером монстр или же, что намного интереснее, воспитанник одного из друзей. Учитывая неимоверную популярность Pokemon, устраивать такие поединки с успехом может любой школьник, при этом недостатка в соперниках не будет. Загрузив данные с картриджа Pocket Monsters при помощи поставляемого в комплекте аксессуара 64GB Pak, подключаемого в гнездо для карточки памяти на джойстике, вы немедленно сможете приступить к самому интересному. Бои происходят в пошаговом режиме и по принципу весьма напоминают Final Fantasy — игроки по очереди задают своим подопечным команды на выполнение ударов или магических действий и потом наблюдают за разворачивающейся схваткой. Надо сказать, что предоставляемые вашему взору красоты в **Pokemon Stadium** не поддаются никакому описанию. Программисты в Nintendo проделали огромную работу, и игра, похоже, может быть названа самым выдающимся графическим достижением Nintendo 64 на данный момент. Всего в игре порядка сорока монстров, каждый из которых выделяется ярким характером и уникальными способностями. Игра весьма хороша в multiplayer, красива, снабжена интересной концепцией, и ажиотаж японских школьников — прекрасное тому подтверждение: **Pokemon Stadium** уже месяц держится в тройке продаж. На появление ее на более близких рынках мы можем рассчитывать уже в начале следующего года.

Разумеется, весь игровой процесс получился очень и очень японским, поэтому о целесообразности и интересности **Pokemon Stadium**, да и вообще всей серии для американо-европейского игрока спорить можно долго. Так или иначе, игнорировать происходящие события мы не можем, потому-то и обращаем внимание на все дикости японской игровой индустрии. Nintendo уже начала грандиозную кампанию по раскрутке Pokemon в США, а в серии игр для Nintendo 64, посвященных этому феномену, запланированы весьма интересные проекты. И первым делом - Pikachu Genki Dechu, который выйдет в декабре и позволит игрокам впервые управлять сложным процессом выращивания и исполнения прихотей главного из Pokemon'ов — Pikachu при помощи **СИ**

Pacman 3D

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Arcade/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ОНЛАЙН:	www.namco.com
ВЫХОД:	февраль 1999

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Как уже давно известно, новое - это хорошо забытое старое. Это утверждение самым тесным образом касается грядущей разработки Namco. Что такое **Pacman**, наверняка известно всем, или почти всем. Для тех, кто «не все», объясняю. **Pacman** — это, пожалуй, самая известная личность в компьютерных играх. Он уже в почтенном возрасте (лет 20, если не больше). Можно сказать, что он появился вместе с персональным компьютером. Он так же известен по всему миру, как и Tetris. Ну, а сама игра заключалась в том, что ваш персонаж в виде окружности с раскрывающимся ртом поглощал точки в двухмерном лабиринте. Этому занятию мешали разные враги (как правило, привидения). Как только **Pacman** съедал все точки, уровень считался пройденным. Гениально и просто.

Вот так, претерпев огромное количество модификаций и переизданий, наш старый добрый «головастик» теперь предстанет перед нами в 3D.

Изменения грядут глобальные и касаются практически всего. Глядя на скриншоты, не-



возможно поверить, что это тот самый **Pacman**. У него выросли руки и ноги. Наверное, поэтому он стал всегда улыбаться. По заверениям директора разработок Namco Jesse Taylor, в будущей игре без труда можно будет узнать оригинальную версию. Вы будете ходить по трехмерным лабиринтам, собирать точки, бананы, яблоки, виноград и прочие фрукты, избегать привидений и проходить уровень за уровнем. В качестве дополнения (хотя о дополнении говорить трудно, потому что почти все дополнено) появятся новые враги, персонажи, нелинейный сюжет и новые возможности самого героя. Теперь **Pacman** сможет прыгать и плавать. Что касается сюжета, то перед прохождением каждого уровня у вас будет небольшой выбор, и, наконец, появится цель пожирания всех точек. На уровнях появятся боссы.

Графически **Pacman** будет похож на 3D-arcade, такие, как Klonoa и т.п. Те же трехмерные лабиринты и полный набор спецэффектов. За всем происходящим вы будете наблюдать при помощи виртуальной камеры. Регулировать ее положение невозможно. По мнению разработчиков, автоматическая регулировка точки зрения не будет отвлекать игрока от игрового процесса на всякие мелочи. Слежение произойдет по заранее проложенной трассе, поэтому в его правильности сомневаться не придется.

О полном 3D все-таки говорить пока нельзя. Это можно охарактеризовать как 2 1/2D. Да, действительно лабиринты полностью состоят из полигонов, но что касается монстров и других объектов, то встречаются спрайты. Но не подумайте, что это плохо. Представьте, как бы выглядел главный персонаж, составленный из полигонов. Получилось бы нечто угловатое, отдаленно напоминающее шар. А со спрайтами все выглядит очень даже неплохо и, я бы сказал, ничего.

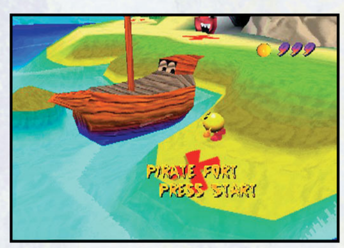
Графика будет на высоком разрешении с большой частотой кадров. Будет присутствовать очень неплохое динамическое освещение и множество эффектов, которые способна реализовать PlayStation. Туман, прозрачная вода с огромным количеством оттенков, высоко детализированный подвижный задний план. Очень красочной будет палитра игры, что больше напомнит игры для N64.

Ландшафты, которые вам предстоит посетить, будут самыми разнообразными: пиратский форт, затерянные города и просто руины.

Звуки планируется оставить оригинальными. Слово «оригинальные» в данном случае означает, что они весьма отдаленно будут напоминать прежний писк. Хотя о звуке, как таковом, говорить пока рановато.

Итак, на кого же будет рассчитан этот продукт? Да на всех, кому нравятся просто хорошие игры, и на тех, кто будет верен памяти старого **Pacman'а**. Ну, а в качестве исполнения сомневаться не придется, Namco веников не вяжет.

СИ




namco
TEKKEN
3™
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3
© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

Ridge Racer Type 4

ПЛАТФОРМА:	Arcade, PS
ЖАНР:	driving/simulation
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ОНЛАЙН:	www.namco.co.jp
ВЫХОД:	декабрь 98 в Японии

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Гонки на игровых автоматах были всегда увлекательными — дешевле, чем настоящая машина, а также менее опасные. Однако до 90-х они не отличались особенным реализмом.

Все изменилось с выходом Daytona USA (SEGA) — потрясающая графика (даже сегодня хорошо смотрится), прекрасный режим игры вдвоем и т.д. Namco же практически одновременно выпускает Ridge Racer — визуализация скромнее, да и реалистичности поменьше, но зато какая скорость! Поклонников у обоих хоть отбавляй. Затем Daytona вышла на Saturn (не совсем удачный



порт), а конкурент — на Sony.

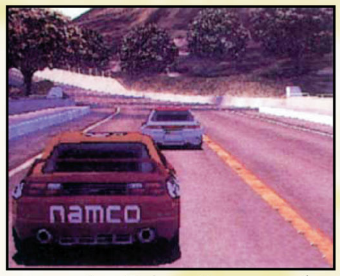
Домашний вариант Ridge Racer имел идентичную автомату графику и играбельность, что и помогло ему стать еще более популярным. Позже появился Ridge Racer Revolution для PS и игровой автомат Ridge Racer 2 — но это были, скорее, дополнения к оригиналу, т.к. ничего революционного (:)) в них не



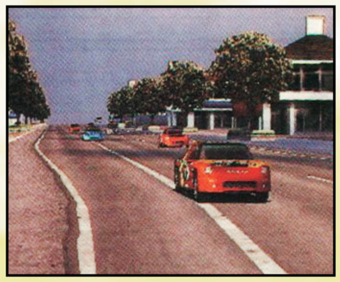
было.

В 1996 году появился Rage Racer — попытка сделать гонку с элементами симулятора и менеджмента. Успеха первой части не добившись, игра являлась попыткой Namco перевести серию в новое русло. Однако инициативу перехватила сама Sony.

На приставке появился новый король



гонок — Gran Turismo. Конкурент обладает более реалистичной моделью, а также славится большим выбором автомобилей. Namco все эти нововведения обмозговала и решила выпустить



своего GT киллера, который по совместительству будет продолжать серию Racer, — **Ridge Racer Type 4.**

Namco знает, как сделать красивую игру — в результате графика стала еще лучше, чем в GT. Хочется только понадеяться, что при столь навороченном

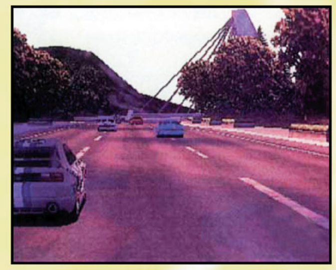


визуальном исполнении скорость и ощущение от игрового процесса, характерных для всех Racer'ов, останутся на уровне.

Теперь о нововведениях. Нам обещают около 300 (!) различных автомобилей, однако надо учитывать, что в это количество входят и различные варианты их окраски. Будет несколько вариантов игры — Single Race (одиночный заезд), Grand Prix (режим чемпионата, подобный тому, что был в Rage Racer). Особо же хочется отметить режим игры вдвоем. Впервые игрокам представится возможность играть на одной приставке вместе — экран будет делиться пополам. Поездить дадут на одной из 8 трасс (в прошлых версиях их было максимум 3!).

Игра появится в Японии в декабре. Ждем-с!

СИ



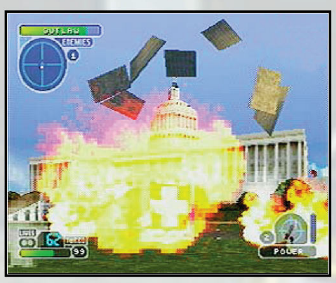
Twisted Metal 3 | PS

Twisted Metal 3

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	гонки со стрельбой
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	989 Studios
ОНЛАЙН:	www.scee.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998

Первые две части Twisted Metal (далее TM), как все, надеюсь, знают, получились чрезвычайно успешными и принесли своему создателю, компании Single Trac, широкую известность. Можно даже назвать TM прорывом в своем поджанре. Со времени появления TM2: World Tour много воды утекло, появился Vigilante 8, в основе которого лежало все то же произведение ранее неизвестного разработчика. Появился и Rogue Trip, который мог бы стать TM3, если бы права на







эту серию игр принадлежали Single Trac, а не Sony. Но Sony решила делать игру самостоятельно, поручив ее своему подразделению 989 Studios. Для тех, кто не в курсе, сообщу: 989 Studios — новое название SISA (Sony Interactive Studios of America), «прекрасно» зарекомендовавшей себя нетленным проектом по имени Blasto.

Информации по игре, прямо скажем, маловато. Но она все же есть. Начнем с того, что **TM3** использует совершенно новый движок. Насколько он хорош — неизвестно, главное, чтобы не бластовским был. Соответственно должна улучшиться графика, по крайней мере, хотелось бы на это надеяться. Кардинальных изменений, скорее всего, не предвидится — зачем ломать то, что ранее приносило успех? Ну, и, как всегда, в довершение ко всему дополнительные виды оружия, дополнительные средства передвижения, дополнительные герои. Все то же, но только больше и, возможно, лучше. Героев в общей сложности теперь будет четырнадцать, многие из них пришли из предыдущей части.

989 Studios почему-то уверена, что **TM3** следует сделать более реалистичной, чем это было ранее, и, следуя моде, объявила о прекрасной физической модели. Только максимального реализма TM и не хватало. Может, теперь на автомобили можно будет и ручные коробки передач устанавливать? Но не надо издеваться над еще не появившейся игрой раньше времени (хотя мне это и очень нравится...), все на самом деле очень даже неплохо, и, я уверен, сей продукт сможет привлечь к себе самое пристальное внимание. Еще бы, учитывая, насколько любимы в народе игрушки такого типа. Совмещение стрельбы с гонками всегда были в почете, можно сказать, что образовался даже некий новый жанр, ярким представителем которого TM и является.



Что, зачастую, спасает такие игры от быстрого надоедания, так это многопользовательский режим. На PlayStation обычно это Split screen на двоих или по Link cable. Все бы удивились (и расстроились), если бы в **TM3** такого режима не оказалось, ведь именно в нем и лежит вся прелесть данного продукта. Так что два игрока смогут схлестнуться в deathmatch или же посодействовать друг другу в cooperative. Полноценные FMV заставки я бы также поставил в плюс игре. В ноябре же мы узнаем, насколько новый разработчик преуспел в (кхм) разработке, и сумеет ли 989 реабилитироваться в глазах общественности после того, что она натворила.

СИ



Suikoden 2 — Scarlet moon: Imperial side | PS

Suikoden 2 - Scarlet moon: Imperial side

Дмитрий Полюхов
predator@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PS
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ОНЛАЙН:	www.konami.com
ВЫХОД:	конец 1998

Suikoden была одной из первых RPG для PlayStation. Увидевшая свет в конце 1996 года, игра быстро завоевала популярность. И это объяснимо — 108(!) различных персонажей под контролем вашего героя; штаб-квартира/замок, который достраивался по ходу



игры; а также два различных режима битв — дуэль один на один и армия против армии.

Сегодня Konami планирует еще раз повторить свой успех — готовится к выпуску **Suikoden 2.**

Все лучшее из первой части будет сохранено. Главный герой и его 107 соратников; сражение армий, замок для ваших войск. Процесс боя останется без изменений - добавятся лишь новые виды атак.



Еще одно нововведение касается сюжетной линии серии. В отличие от продолжений Final Fantasy и Dragon Quest, в **Suikoden 2** она будет прямо перекликаться с первой частью, останется треть персонажей, а также планируется возможность использования сохраненных данных (однако, пока непонятно как) от Suikoden.



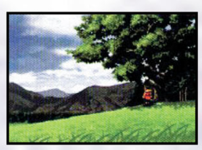
В новой игре вам предстоит сражаться на стороне Империи, против которой воевали в оригинале. Неизвестно пока,



дадут ли нам быть злым героем, а как хотелось бы! Есть намеки на то, что события во второй части будут происходить ДО Suikoden.



Главный герой (имя ему дадите сами), Joey и Nanami — большие друзья. У Nanami и Безымянного один приемный отец — Genkaku. Joey же из уважаемой семьи Atreido. После смерти отца наш герой и Joey вступают в армию Highland Kingdom. В рядах UNICORN, подразделения для молодых рекрутов, друзья участвуют в пограничных конфликтах с Joustin City Alliance. После сюжетных хитросплетений вы и ваши (к тому времени весьма многочисленные) соратники попадаете на службу Империи.





Игру ждут в Японии в конце 1998 года, в Штатах же она должна появиться зимой '99.

СИ




MediEvil
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

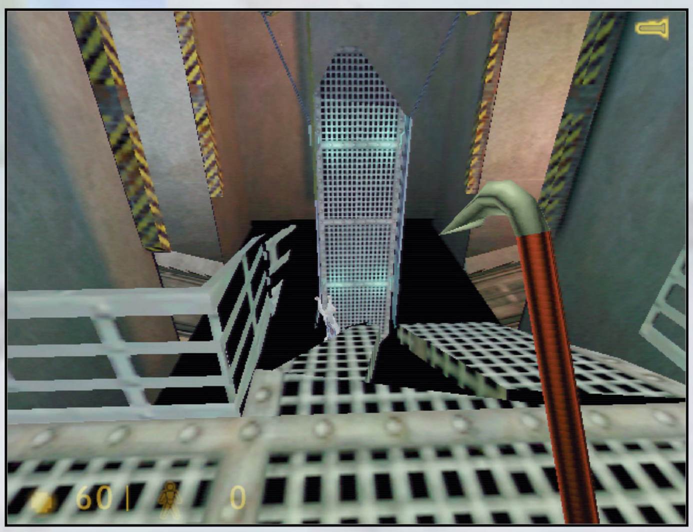
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Valve Software
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.valve.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998 (полная версия)
АЛЬТЕРНАТИВА:	SiN, Resident Evil

Half-Life: Day One

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Half-Life умеет нравиться... С первого взгляда и до последнего кадра...

Half-Life — первая игра от Sierra, которая по сути своей «игрой от Sierra» не является. За долгие годы, проведенные в индустрии компьютерных игр, эта компания знавала немало взлетов и поражений, но зато всегда оставалась на выбранном еще добрых полтора десятка лет назад пути. Игры от Sierra всегда были одинаковыми, вне зависимости от графических возможностей компьютеров, появления новых жанров и технологий. Sierr'овские произведения старомодны, немного занудны, далеко не всегда красивы, но зато выделяются продуманностью и четкостью конструкции. Но **Half-Life** — совсем иное дело. Проект этот всегда выделялся на фоне всего, чем занималась Sierra, казался забредшим в строй бесконечных сиквелов по совершеннейшей случайности. Даже упоминание имени издателя Sierra



рядом с названием игры случалось достаточно редко — пресса дружно говорила о разработчиках, создателях, дизайнерах, талантливой команде Valve и так далее, и так далее... Но никак не о талантливых издателях из Sierra. **Half-Life** явно не вписывается в коллекцию, и игра могла бы быть издана кем угодно, ничуть при этом не изменившись. Хотя сказать, что стиль Sierra совершенно никак не повлиял на создание Valve, тоже было бы не совсем правильно.

Небольшая студия Valve Software выделялась на фоне теперь уже многочисленной толпы разработчиков 3D Action сразу же. Прежде всего, она НЕ была образована кучкой дизайнеров и программистов, сбежавших из какой-нибудь команды так называемой «первой волны» — id Software или 3D Realms. Поэтому никаких споров по поводу того, на что должен быть похож их собственный проект, не возникало. Чтобы урвать себе место на рынке, Valve просто обязана была создать нечто особенное. Напомню, что в тот момент об издателе, да еще таком, как могучая «неубитая львица» Sierra, компания и мечтать не могла. Вместо того, чтобы как все нормальные разработчики, начать игру с создания движка, ребята из Valve все-таки решили сначала обозначить концепцию игры и уж потом решить, какой для нее понадобится движок. По счастливому стечению обстоятельств, бурная фантазия Valve'овцев сотворила нечто совершенно особенное. С чем в поисках средств и поддержки команда и обратилась к издателям. Что произошло дальше - известно. Sierra, как раз в это время переживавшая один из жесточайших своих творческих кризисов и жаждущая обновления, загорелась идеей участия в проекте и согласилась выделить под него немалые средства. Конечно, не восемь миллионов долларов, как получилось в конечном итоге у Activision и Ritual, но денег этих оказалось вполне достаточно, чтобы отовариться готовым движком, которым стал Quake Engine. Как и любая другая команда, заполучившая это произведение id, Valve немедленно занялась коренной переработкой. Настолько серьезной, что в сегодняшнем виде **Half-Life** от Quake/Quake 2 не осталось ничего, кроме технологии наложения текстур да традиционного любимого нашего цепляния персонажа за углы, по всей видимости, чрезмерно широкими плечами.



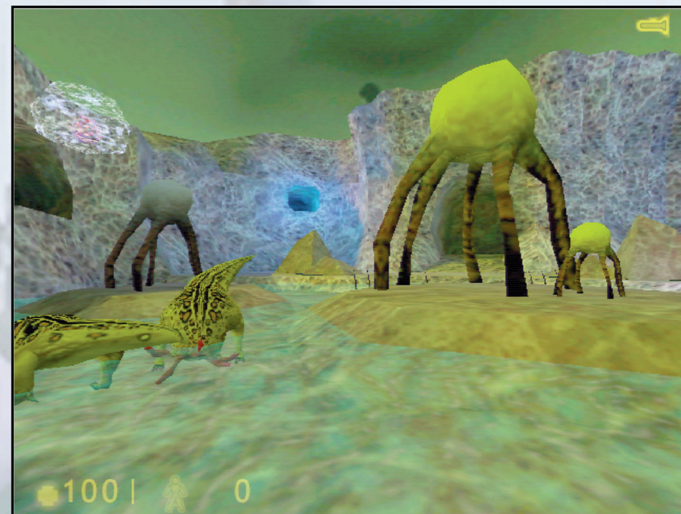
Half Life: Day One — это название самой первой части игры, которая стала доступна несколько недель назад вместе с поставками некоторых новых моделей 3D-акселераторов. Назвать это демоверсией язык не поворачивается — уж слишком велика да масштабна. Более того, выглядит Day One практически как совершенно самостоятельная игра, с завязкой, мощной сюжетной линией и великолепным завершением. До полноценной игры не хватает буквально трехчетырех часов дополнительного времени, ведь проходится Day One минут за сто, что, конечно, для 3D Action маловато. Строго говоря, в OEM-версии **Half-Life** всего два уровня, правда, совершенно гигантских размеров, настолько больших, что каждый разделен на добрых два десятка участков, которые последовательно загружаются в память в тот момент, когда вы пересекаете незримую границу. Все это можно сравнить со сценами в какой-нибудь адвенчуре, когда каждый эпизод игры завершается небольшой паузой, во время которой старательный компьютер загружает очередной кусочек. В награду за терпение Valve награждает нас высочайшей детализацией территории, умопомрачительными спецэффектами, великолепными моделями людей и не людей. Первый день «похождений» в мире **Half-Life** является настолько гармоничным и завершенным творением и показывает такой гигантский потенциал игры, что мы просто не могли сдержаться. Как и несколько месяцев назад в случае с Unreal, будем считать, что эта статья - предварительный обзор.

Самое интересное в **Half-Life** — это жанровая принадлежность этой игры. Это уже далеко не стандартный FPS. Valve в своем стремлении разнообразить игру и оживить ее внутренний мир, умудрилась наградить нас настоящим трехмерным интерактивным романом. Только в отличие, скажем, от кинематографичных RPG компании Squaresoft, здесь мы имеем дело не с фэнтези и не с мелодрамой, а с самой настоящей фантастикой. **Half-Life**, комфортно размещаясь в донельзя правильно организованной паутине современных жанров, умудрился задеть очень многие из ее ниточек, создавая какой-то совершенно новый непонятный рисунок. Давайте попробуем перечислить игры, на которые **Half-Life** похож по тем или иным признакам, и может быть тогда станет понятно, к какому жанру его легче отнести. Итак, Quake (графика, частично игровой процесс). Resident Evil (монстры, зомби, атмосфера легкого непринужденного кошмара). Final Fantasy (драматичность развертывающегося сюжета). Duke Nukem 3D (максимальная интерактивность всего и вся, неповторимый юмор, глотание дедушек-профессоров живьем и другие подобные шуточки). Список, в принципе, можно продолжить. Удивительнее всего то, что при этом **Half-Life** умудряется совершенно спокойно сохранить свое лицо. И, уверяю вас, ЭТУ игру вы ни с чем не спутаете.

Среди многочисленных новаторских завоеваний **Half-Life** далеко не последнее место занимает совершенно необыкновенная сюжетная линия. В отличие от других представителей жанра, она не



Разместившись в уютном вагончике и оглядываясь по сторонам во время вступительного ролика, можно увидеть много необычного.



Сценка, переносящая нас в другое измерение к «братьям по разуму», служит отличной рекламой полной версии игры — ведь в ней нам предстоит путешествие в эти далекие миры.



Профессору не повезло...



ДОСТОИНСТВА

Нетипичная для жанра концепция, совершенным образом проработанная игровая атмосфера, поэтапное развитие сюжетной линии, превосходная графика и высочайшее разнообразие.

НЕДОСТАТКИ

Действия персонажей ограничены сценариями, AI не проработан для NPC.

РЕЗЮМЕ

Мы не зря так долго ждали Half-Life.

9.0

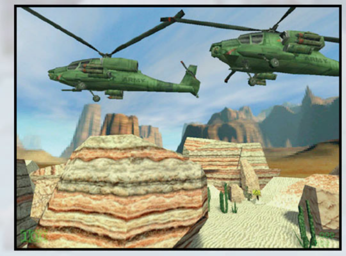
1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Грозный электрический враг





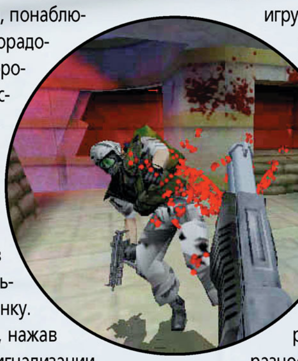


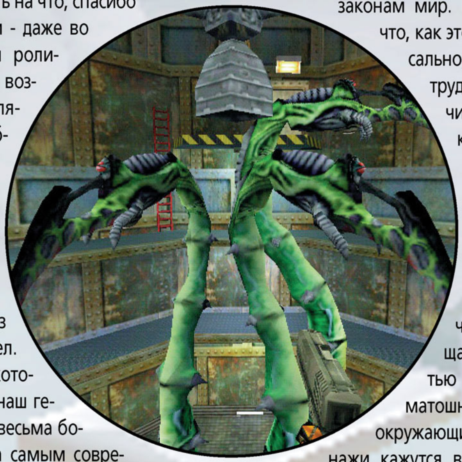






предоставляет вам беглый набросок картины мира, не раскрывает назначения вашей миссии, не пытается распределить роли хороших и плохих. Все невероятности, происходящие с игроком в мире **Half-Life**, настолько естественны, что на месте вечно опаздывающего чудаковатого лаборанта Гордона Фримена мог бы оказаться любой из нас — именно поэтому персонаж получился таким живым и естественным, хотя за все время игры он не произносит ни единой фразы, и нам никогда не удастся увидеть его лицо. История начинается в один самый обыкновенный день, когда наш герой спешит на работу в научно-исследовательский центр Costa-Mesa, в очередной раз опаздывая к началу проведения важнейшего эксперимента. Долгий путь по монорельсовой дороге в пустом вагончике под занудную лекцию аппарата, зачитывающего правила поведения в стенах комплекса. Не пей, не ешь, пьяным на работу не являйся, под радиацию не попадай, начальству не перечь... Одно только развлечение — смотреть по сторонам. Посмотреть, благо, есть на что, спасибо разработчикам - даже во вступительном ролике вам дается возможность оглядываться, наблюдать за всем происходящим и даже потренироваться в управлении, прыгая через ряды кресел. Контора, на которую работает наш герой, весьма и весьма богата, оснащена самым современным оборудованием, вертолетами и даже собственными роботами, шатающимися взад-вперед по помещениям и мешающими движению транспорта. Но важнее всего в Costa-Mesa дисциплина, как совершенно справедливо замечает ваша невидимая спутница со стальным голосом. Поэтому по приезде не стоит выпрыгивать из окна, пытаться разбить дверь и совершать тому подобные глупые поступки — следует лишь подождать, пока охранник в отполированном до леска шлеме (маленькая, но очень милая добавка к Quake'овскому движку) не подойдет и не отопрет дверь снаружи. Но даже тогда не стоит галопом бросаться по железным конструкциям на свободу — впереди еще одно препятствие, на этот раз больше похожее на дверцу сейфа. Все это тоже откроет для вас любезный охранник, поздоровавшись и пожелав хорошего дня. Оказавшись в просторном зале одного из отделений исследовательского комплекса, совершенно не обязательно немедленно спускаться в лабораторию — можно мирно побеседовать с профессорами, понаблюдать за их работой, порадоваться за старичка, бросившего монетку в испорченный автомат с прохладительными напитками, смотреть, как он, ругаясь, стучит кулачками по витрине, в надежде заполучить-таки злосчастную банку. Можно повеселиться, нажав случайно на кнопку сигнализации, наблюдая за устроенным переполохом. Но самое забавное занятие заключается в том, чтобы действовать на нервы окружающим. Секрет прост — трогайте все, что можно потрогать, заглядывайте в монитор каждого компьютера, нажимайте на все кнопки и следите за реакцией. Зачем я так детально обо всем этом рассказываю? По одной простой причине — Valve обещала нам всем неслыханный уровень искусственного интеллекта, фактически живущий по своим законам мир. Надо сказать, что, как это ни парадоксально, но результат трудов разработчиков вызывает как радость, так и жестокое разочарование. Оказавшись на просторах игры, начинаешь ощущать себя частью всей этой суматошной жизни — окружающие тебя персонажи кажутся вполне реальными, хотя они, как правило, настроены исключительно так, чтобы выполнять лишь какой-то один вид работы. Тот же старичок «из автомата с прохладительными напитками» никогда не пойдет, скажем, в другое помещение, чтобы осуществлять расчеты и затем, скажем, отправиться посоветоваться с коллегой. Такого почти не бывает, и заложенные в NPC действия, как правило, одноступенчаты. Но на первых порах игрок этого совершенно не замечает, и создаваемая, в общем-то, обыкновенными механизмами, предрешающими исход каждой ситуации, атмосфера оказывает совершенно дурманящий характер. Конечно, ни о каком «живом мире» говорить не приходится - реалистичности в поведении NPC ноль, и если вы делаете что-то, не предсказанное их примитивными алгоритмами, у персонажей наступает свойственный всем стандартным NPC ступор. Насади Valve в игру десяток таких персонажей, назвав все это «новым уровнем AI», игра была бы немедленно освистана. Но вся прелесть Half-Life, и, в частности, этой маленькой лжи Valve в том, что NPC в игре не десятки, а сотни и даже, возможно, тысячи. И практически каждый запрограммирован на весьма разнообразные вещи. Кстати говоря, реализация довольно-таки нестандартного чувства юмора Valve ведется исключительно за счет махинаций с NPC. То какому-нибудь профессору монстр голову оторвет прямо у вас на глазах. В другой сцене вы увидите лишь быстро исчезающие в вентиляционном люке ноги в белой униформе, а через несколько секунд из этого же окошка посыплются оторванные руки-ноги. Еще один дедушка встретит вас в мусорном баке, наотрез отказываясь из него выходить до тех пор, пока не прибудет помощь. Кстати, этот профессор выскакивает из контейнера настолько неожиданно, что один мой приятель, обладающий завидной реакцией, немедленно его пристрелил. Удивительнее всего то, что буквально каждая такая сцена, мастерски режиссированная дизайнерами, мгновенно запоминается, и в дальнейшем, проходя игру в пятый и десятый раз, я, например, предвкушаю каждый эпизод, буквально как некоторые кадры из любимых фильмов. AI в игре все же очень не слаб, правда, к NPC это определение не относится. По-настоящему умны встречающие вас по ходу действия десантные войска, которым был отдан приказ уничтожить всех свидетелей произошедшей трагедии (а сама сцена катастрофы, по моему глубоко личному мнению, достойна «Оскара»). Довольно-таки странным образом вплетен интеллект и в мозги монстров - на некий особый инопланетный манер. Глупо было бы ожидать наличия разума







у какого-нибудь лысого шарика с когтями. И действительно, в Half-Life подобные твари не блещут смекалкой. Или, скажем, зомби - от них также по природе не требуется наличия высшего образования. Эти твари только и думают о том, чем бы поживиться, и посему бросаются на каждого встречного. А вот, скажем, коричневые твари, бьющие противника током на приличном расстоянии, уже почти разумны. Поскольку самых страшных и хитрых тварей мы еще не видели - они ожидают нас в полной версии игры, то можно предполагать, что свои обещания Valve все-таки выполнит.

Далее, по всем правилам обзора, мы должны говорить о графике, звуке, наборе доступного оружия и, наконец, о сетевых возможностях. На сей раз по этим четырем поводам мне сказать практически нечего. Из графических особенностей надо выделить просто сказочные световые эффекты - молнии, вспышки, взрывы сделаны на самом высоком уровне в индустрии, на порядок лучше, чем, скажем, в Unreal. Еще хотелось бы отметить весьма высокое качество графики, и при отсутствии 3D-акселератора, правда, для этого потребуется довольно-таки серьезный компьютер. Звуковое оформление в Half-Life - именно тот аспект, о котором нельзя сказать ничего плохого - грамотная озвучка, прекрасные эффекты, реалистичность на уровне. Про оружие я не стану говорить из принципа, полагая, что в игре такого смешанного жанра, далеко не чистом 3D Action, серьезность заполнения кнопок от 1 до 0 не настолько и велика. Ну, а Multiplayer, по крайней мере, в Day One полностью отсутствует. Более того, я бы не советовал фанатам сетевых побоищ ждать от Half-Life хоть сколько-нибудь серьезного подхода к решению этой задачи. Творение Valve предназначено только для single player.

Напоследок хочется выразить надежду, что Day One далеко не исчерпал творческого потенциала разработчиков, и что в будущем (предположительно, в середине ноября) нас ждет достойнейшая игра. А о качестве Day One вы можете судить по одному интересному признаку - в редакции «Страны Игр» не нашлось ни одного игрока, которому бы Half-Life не приглянулся, а это явление крайне редкое.

СИ





Дача кота Леопольда или особенности мышиной охоты

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	квест
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
РАЗРАБОТЧИК:	1С
ОНЛАЙН:	www.1c.ru

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Мультипликационный квест — один из самых любимых жанров российских разработчиков. Причем, как это ни удивительно, среди представителей этого жанра просто невозможно найти похожие игры. В каждой из них есть что-то свое, оригинальное, отличное от других. Вот и в «**Даче кота Леопольда**» разработчикам удалось сделать маленькие, но, тем не менее, замечательные проекты.

Собственно говоря, игра предназначена скорее для игроков младшего возраста, хотя, с другой стороны, она прекрасно подойдет и для тех, кто просто хочет приятно провести время. В любом случае «**Дача кота Леопольда**» может заинтересовать очень многим. Например, своими героями. Откровенно говоря, я предполагал, что главным героем в игре окажется сам кот Леопольд, но, как ни странно, эта роль была оставлена его старым врагам. Да-да, нам предстоит помогать двум вредным мышам, которые с незапамятных пор поражали своей изобретательностью в борьбе с олицетворением наивности и добродушия. Впрочем, на этот раз «олицетворение» предстает перед нами в новом качестве — персонаже, который упорно мешает веселиться главным героям и, похоже, уже догадывается об этом. Дело в том, что кот Леопольд осмелился разорвать тщательно подготовленный чертеж, с помощью которого планировалось раз и навсегда проучить зануду. И вот теперь мышам предстоит гулять по даче своего врага, собирая обрывки своего гениального чертежа и попутно самыми различными способами строя козни коту-наглецу. Как видите, уже оригинально. Сам игровой процесс еще веселее. Действия персонажей иногда способны поразить воображение даже самого опытного игрока, который уже все видел, а неожиданные находки на даче кота Леопольда можно назвать находками самих разработчиков.

ДОСТОИНСТВА
Приятная графика, любимые герои и, разумеется, Леогочи.

НЕДОСТАТКИ
Долгое время загрузки между локациями.

РЕЗЮМЕ
Один из лучших представителей жанра мультипликационных квестов.

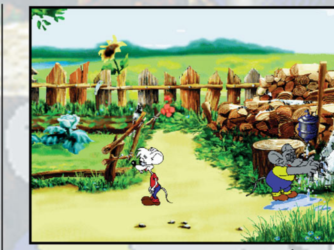
7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



К примеру, что вы скажете о Леогочи, аналоге знаменитого Тамаготчи, в котором предстоит выращивать и воспитывать столь ненавистного мышам кота. Очень удобно реализовано в игре перемещение между локациями, хотя нельзя не обратить внимание на довольно долгое время загрузки.

Графика в игре узнается с первого взгляда (не думаю, что среди читателей есть те, кто не видел известного мультфильма). Яркие краски, четкая графика, достаточно детализованная анимация — все это производит самое благоприятное впечатление. То же самое можно сказать и о звуковом оформлении игры.



В целом и общем, «**Дача кота Леопольда**» — это та игра, которая создана для того, чтобы поднимать настроение, позволяя просто отдыхать. О младшей аудитории говорить вряд ли что-нибудь стоит — дети должны быть в восторге от одного появления на экране монитора любимых героев.

СИ

Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке

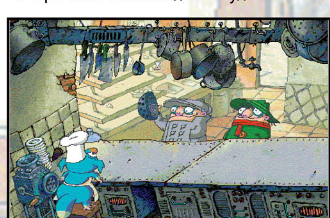
Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	квест
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
РАЗРАБОТЧИК:	Gamos
ОНЛАЙН:	www.gamos.ru

«**Братья Пилоты: по следам полосатого слона**» можно назвать прекрасным примером разумного использования самых важных игровых элементов. Отличные головоломки, известные герои, прямо-таки классическая анимация и забавная озвучка — вместе все это объединилось в хорошей игре. Неоспоримые достоинства заставляли просто наслаждаться процессом, забывая при этом о довольно простоватой концепции. Единственным недостатком «**Братьев Пилотов**», который разработчикам должен представляться комплиментом, оказалось то, что игра кажется чересчур короткой. Однако такую ситуацию может исправить своеобразное продолжение под названием «**Братья Пилоты: дело о серийном маньяке**».



По сути дела такие игры принято называть «набором дополнительных миссий», однако этого мы делать не будем. Во-первых, в «**Деле о серийном маньяке**» существует самостоятельный сюжет, органично объединяющий все уровни игры, а, во-вторых, сами уровни иначе как маленькими шедеврами назвать просто нельзя. На каждом экране-уровне по одной головоломке, но какой! Очевидность логической подоплеки puzzle'ов обеспечивает необходимый баланс игровой сложности, освобождая нас от нудной обязанности неделями размышлять о том, что от нас, собственно, требуется, или, наоборот, делая прохождения каждого из уровней излишне простым. В «**Деле о серийном маньяке**» встречаются и самые известные головоломки, стилизованные под игровую действительность. К примеру, на одном из уровней вам требуется добыть некоторое количество таинственного напитка из соответствующего аппарата. При этом имеется две посудины емкостью соответственно 3 и 5 литров. А денег всего на четыре литра. Учитывая крайне забавные комментарии и самое непосредственное поведение героев, решение данной проблемы назвать скучным никак нельзя.



Но, конечно, самое главное в игре - это даже не сюжет и не головоломки, а, скорее, удивительный юмор и неповторимый стиль, который ощущается буквально во всем: от знаменитых реплик Братьев Пилотов до не менее знаменитой мультипликационной графики. Единственное, о чем приходится вновь сожалеть — это все тот же маленький размер игры. Хотя в любом случае это не мешает назвать продолжение «**Братьев Пилотов**» хорошей игрой.

СИ

ДОСТОИНСТВА
Неповторимый стиль, логичные головоломки в оригинальной обработке.

НЕДОСТАТКИ
Игра кажется слишком короткой.

РЕЗЮМЕ
Хорошее продолжение хорошей игры.

7.0

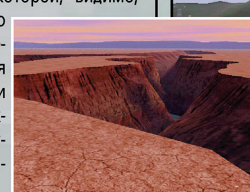
1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Barrage

Сергей АМИРДЖАНОВ
amir@gameland.ru

Перед нами — наверное, последний представитель весьма странной эпохи в игровой индустрии. Эпохи, прошедшей очень быстро, но, тем не менее, оказавшей влияние на все дальнейшее развитие того, во что мы годами так упорно и радостно играем. Имя этому «Юрскому Периоду» — 3Dfx. Маленький чип маленькой компании, приведшей к успеху в целом мало популярную платформу игровых автоматов. И ставшей единоличным триумфатором на игровом рынке PC. Так что же на самом деле сделала 3Dfx, почему именно эта платформа на несколько лет стала главной движущей силой на рынке, подчинив себе все и вся и даже умудрившись очень серьезно изменить положение таких гигантов, как, скажем, Intel, живших исключительно за счет многократной продажи одной и той же технологии в разных ступенях ее развития. Появление 3Dfx — это как сказочный сон, когда все желания массы разработчиков, страстно вожделевших качественной трехмерной графики на неспособном и неуклюжем PC, все эти мечты вдруг превратились в реальность, да еще и столь легко реализуемую. Чип 3Dfx Voodoo действительно многое мог, и еще большие возможности приписывались ему молвой - тогда, несколько лет назад, вообще мало кому представлялось возможным, что Voodoo не способен справиться хоть с какой-то задачей. Как и в любом другом подобном случае все это очень быстро привело чуть ли не к обожествлению платформы — уж кто-кто, а геймеры точно на нее молились. А раз отыскалась эдакая народная любовь, то вскоре начали появляться игры, весьма эффективно спекулирующие на этих чувствах. Бесполезные, но красивые шутеры, быстрые и непродуманные гонки, совершенно неиграбельные стратегии. Все красивое и все с непосредственным участием 3Dfx. И вот, наконец, эпоха закончилась. Последний ее представитель — **Barrage**.

Новый шутер под 3Dfx долго искал свою дорогу к зрителю (наверное, именно так следует именовать человека, играющего в такую игру), и разработчики даже дошли до того, что начали распространять бесплатную раннюю демо-версию, в надежде найти себе издателя. Наконец, игру подобрала компания Activision, которой, видимо, попросту не хватало «тайтлов» на осенний сезон. Финальная версия Barrage - довольно-таки оригинальный и необыкновенно красивый шутер, вызывающий огромную массу вопросов.



Игра разбита на пять довольно-таки крупных уровней, каждый не без особенностей. В отличие от Rage с Incoming, весьма схожей с **Barrage** по концепции, Mango Grits придерживались более реалистичного взгляда на мир, и поэтому вашему вниманию предстанут, в общем-то, довольно обыкновенные холмики, пригорки, деревушки, линии электропередач и прочие атрибуты сельско-урбанистического хозяйства. Также действие может происходить в прериях, почти что с индейцами, на просторах океана, причем, по большей части, «под просторами океана», а также на городских улицах. Само собой, поиграть во все это сразу, без всякой предварительной подготовки, не удастся, разве что с использованием cheat-кодов.

Самое главное для игры, подобной **Barrage**, — это графика. И здесь ее много, даже больше, чем в некоторых особо выделенных представителях жанра 3D-Action. С одной стороны, обилие открытых просторов вдохновляет, с другой, конечно, все это серьезно сказывается на производительности, да и на качестве картинки. Получается так, что в Barrage сидеть на месте и оглядываться по сторонам просто нельзя. Надо летать, причем максимально быстро и... разумеется, наслаждаться видами, проносящимися под крылом самолета (вертолета) с огромной скоростью. Свою работу по обеспечению игрока целями для стрельбы и окрестностями для обозрения Barrage выполняет очень неплохо. С остальными же сопровождающими обычно игровой процесс элементами у творения Mango Grits имеются кое-какие проблемы. Прежде всего, кроме солидного графического оформления, Barrage не может предложить ни сколько-нибудь интересного сюжета, ни разнообразия в вооружениях или средствах передвижения, даже такого, что имелось в фантастическом Incoming. Для солидной скорости игры вам потребуется и весьма приличный компьютер, так что на одном только Voodoo Barrage отнюдь не летает. Игра попросту является очередной бездумной стрелялкой, с намеками на дизайн и очень красивой графикой — не больше, не меньше.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-шутер
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Mango Grits
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 Mb RAM, 3D-акселератор обязателен
ОНЛАЙН:	www.activision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Incoming



ДОСТОИНСТВА
Отличная графика.

НЕДОСТАТКИ
Непродуманный дизайн уровней, неудачное управление, полное отсутствие разнообразия.

РЕЗЮМЕ
Эта игра предназначена лишь для любителей ОЧЕНЬ красивых картинок.

5.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
0,5	GAMEPLAY
0,5	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	MadGenius Software
РАЗРАБОТЧИК:	MadGenius Software
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.madgenius.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года

Gunmetal

Максим ЗАЯЦ
Александр ЛАНДА

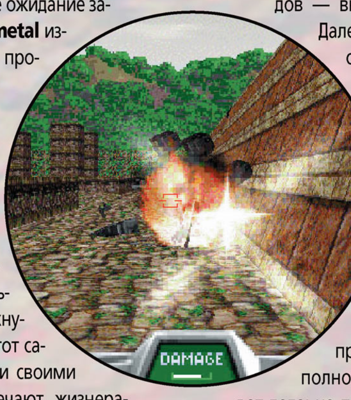
Что может быть хуже посредственной гениальности?

DOS НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

С некоторых пор стало модным разрабатывать игры исключительно под Windows95. Про основополагающую платформу все, вроде как, забыли. А она жива. И когда игра предлагает вам инсталлироваться либо под Win95, либо под DOS, выбирайте последний вариант: так будет надежней *[за последствия советов авторов редакция ответственности не несет — прим. ред.]*. Встречаются еще такие выдающиеся случаи, когда игра наотрез отказывается работать под Direct X. Об одном из них и пойдет речь в этой статье.

Имя этому случаю — **Gunmetal**. Только не говорите, что впервые слышите это название: активная рекламная компания в западной игровой прессе, по масштабам сравнимая, пожалуй, только с шумихой вокруг Unreal, началась аж зимой прошедшего года.

И вот, томительное ожидание закончилось — **Gunmetal** изволил поступить в продажу.



МАГАЗИН НА ДИВАНЕ

Буквально с первой секунды вступительного ролика становится понятно, что все деньги MadGenius грохнули на рекламу, а этот самый ролик сделали своими силами. Нас встречают жизнерадостными улыбками двое ведущих: мужчина с выправкой отставного пожарного и огромными ушами, а так же слегка причесанная девушка. В лучших традициях «Тренажерного безумия» эта пара, перебивая друг друга, «впаривает» вам, отчего и почему вы должны быть рады только что совершенной коммерческой сделке. О какой сделке идет речь? Сейчас поймете.

Вы в будущем. XXIII век. Посулами и уговорами вас заманивают на должность пилота в NIAC — Бронированной Кавалерии компании Nataca. Вы получаете полное медицинское обслуживание, Всестороннюю Рабочую Компенсационную Страховку, пенсию, возможность приобретать товары со значительной скидкой и прочую дребедень. А главное, в ваше распоряжение поступает прибор под названием RPV: Дистанционно Пилотируемый Аппарат. Лежите вы себе в металлической ванной, посылаете мыслеимпульсы, а RPV ездит, точнее - летает, за много-много километров от вас. Внешне пресловутый аппарат выглядит как сооружение трех метров в длину с нелепо торчащим изо лба орудийным стволом: эдакий летающий дистанционно управляемый перевернутый дуршлаг или того же свойства гигантский утюг. Будете брать? Тогда вперед!

Да, чуть не упустили: управляя этим летучим утюгом, вы должны самоотверженно отстаивать интересы Nataca в различных вооруженных конфликтах.

ИЗ ЖИЗНИ УТЮГОВ

Итак, на что же способен наш утюг? Может он следующее: перемещаться вперед и назад, поворачиваться вправо и влево, а также получать повреждения двух видов — внешние и внутренние. Далее цитата из руководства пилота RPV: «При получении внутренних повреждений свыше 50% устройство начинает испускать дым, а при 99% взрывается. RPV не приспособлен для прыжков, поэтому для преодоления препятствий используйте полное ускорение». Такие вот дела: не прыгает, и все тут. Прыгающий утюг — это черезчур.

На это чудо машиностроения по вашему выбору навешиваются: шасси трех типов, броня трех типов, вооружение тре... нескольких типов и амуниция. Естественно, навешиваются не бесплатно, стоимость вычитается из вашего дохода. Так в игре реализована широко разрекламированная «возможность комплектации и конструирования RPV». По замыслу, наверное, не хуже MechWarrior. На деле, повозившись со всем представленным разнообразием, заключаем, что смысла в нем практически нет: разумно сразу брать самое дорогое. Оно, как ни удивительно, оказывается самым прочным, мощным и лучшим. Завершив творческий процесс «конструирования», сразу же начинаем миссию.

НАДО ЖИТЬ ИГРАЮЧИ

Впрочем, не сразу: перед миссией нужно еще просмотреть занудный и отнюдь не высокохудожественный текст брифинга. Прокручивая этот трактат, требуется наметанным глазом вычленить из него суть задания. Вот теперь все. Поехали!..

Лежачая работа вовсе не означает полного покоя: на мир вы смотрите «глазами» управляемого утюжка, вылетающего на задание прямо из командного центра компании Nataca. Вся беда в том, что означенная компания никак не может полюбовно договориться с конкурентами: принадлежащие ей объекты периодически подвергаются атакам со стороны Network 53 — подразделения корпорации Argus. Так что вам придется добросовестно истреблять аргусовские летающие, плавающие и ползающие утюги в воздухе, на земле и в воде.





Большинство из двадцати шести игровых уровней представляют собой либо открытые пространства, либо примитивные лабиринты. Ваш RPV движется строго горизонтально, прыгать и переворачиваться не умеет, так что никаким Descent здесь не пахнет. Процесс довольно скучен и быстро приедается.

Зато уровни таят в себе массу загадок и тайн, так милых разработчикам современного action. Нет, речь идет отнюдь не о интересных заданиях миссий. Речь о ситуациях, не поняв которые порой нельзя двигаться дальше. Так, например, можно столкнуться с тем, что единственный проходной коридор наглухо перегорожен досками. Решение данной головоломки просто и элегантно: преграду надо расстрелять, и все...



Орудий для разгадывания подобных «пазлов» предлагается множество, целых 25 видов. Причем делать upgrade и дозагружать боеприпасы можно буквально на ходу: увидел на полу детальку, наехал на нее, глядишь — новый суперпулемет образовался.

Успешно выполненное задание сулит немалые барыши от Nataca, которые, впрочем, моментально ей же и возвращаются — за проведения upgrade. А при желании можно и шикануть, прикупив новый утюг...







УСКОРЕННЫЙ УТЮГ

Графика **Gunmetal** идеально описывается словом «никакая». Игра поддерживает 3Dfx, но но совершенно формально. Даже с вожделенной карточкой пикселизация текстур режет глаз. Ни о каких эффектах, естественно, не может быть и речи — их просто нет. Модели RPV и другой техники крайне примитивны: три-четыре полигона на каждую. Уровни не отличаются ни дизайном, ни эффектной архитектурой. Мало того: меню, статус-бары, интерфейс — в общем, все выполнено в суровом VGA. Возможно, это стильно. Но выглядит ужасно отталкивающе.

ГРУСТНО

В **Gunmetal** нет ничего, что бы могло задержать внимание хоть на секунду. И графика, и сюжет, и, что наиболее ужасно, сам игровой процесс балансируют между издевательством и маразмом. Игра не сойдет даже «на безрыбье» и даже в припадке ностальгии по DOS.

СИ

ДОСТОИНСТВА
Симпатичная местами графика, необычная концепция.

НЕДОСТАТКИ
Игра откровенно отстала от стандартов сегодняшнего дня.

РЕЗЮМЕ
И что с того, что DOS-игры внезапно вернулись?

4.5

1	VIDEO
0,5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

Nascar'99

ПЛАТФОРМА:	PlayStation, PC, N64	**РАЗРАБОТЧИК:**	Electronic Arts
ЖАНР:	Симулятор	**ОНЛАЙН:**	www.ea.com
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts		

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Весьма прямолинейные методы Electronic Arts по созданию хитов иногда допускают сбои.

Если вы спросите совета у Electronic Arts о том, как нужно делать игры, ее менеджеры, скорее всего, дадут такой ответ: либо купите перспективный проект у другой компании, либо, опять же, купите популярную лицензию и сделайте на ее основе хоть что-то, похожее на игру. В обоих случаях это произведение купят, и вы сможете отчитаться перед своими акционерами об удачно проведенном, с финансовой точки зрения, годе. **Nascar'99** определенно создавалась по второму сценарию. Для начала EA приобрела популярную лицензию, а затем пригласила никому не известную команду разработчиков для создания на ее основе некой «игры». И нет ничего странного в том, что в итоге мы получили довольно посредственный продукт, удовольствие от которого смогут получить лишь настоящие фанаты, в данном случае, гонок серии NASCAR.

ДОСТОИНСТВА
Официально лицензированная гонка из серии NASCAR.

НЕДОСТАТКИ
Средняя графика, скучный для рядового покупателя игровой процесс.

РЕЗЮМЕ
Игра только для поклонников NASCAR.

5.5

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Но для них и, причем, только для них, в этой гонке есть все, что только можно пожелать. Начнем с того, что в **Nascar'99** вы сможете прокатиться по всем 17 официальным трассам чемпионата, скопированных с их реальных прототипов, «побывать в шкуре» практически всех известных гонщиков, включая таких звезд, как Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Rusty Wallace, Michael Waltrip и Dick Trickle, и в добавок насладиться отличным комментарием профессиональных телеведущих, которые будут освещать все ваши победы и поражения. Также из этой игры, в лучших традициях EA Sports, вы сможете почерпнуть огромное количество полезной информации о ее участниках, а также узнать множество фактов из истории самих соревнований. Одним словом, для истинного фаната NASCAR эта игра определенно станет настоящим подарком.

Но большинство из нас об этих гонках знает лишь понаслышке, поэтому ни о каком фанатстве здесь речи идти не может. Именно поэтому нам приходится смотреть на данное произведение, как на обычную гонку, и не обращать внимание на большинство из вышеперечисленных деталей. А без них данная игра моментально теряет все свои отличительные свойства.

Начнем с того, что графическое оформление этой игры (по крайней мере, ее инкарнации на PlayStation) оставляет желать лучшего. Честно говоря, гонки с такой графикой перестали делать еще два года назад, но, к сожалению, EA Sports об этом никто не сказал. Также им забыли сообщить, что одним из самых главных достоинств любой хорошей гонки является так называемое «чувство скорости». В данной же игре эту пресловутую скорость вы вряд ли почувствуете, как бы не пытался обманывать вас спидометр. И третье. Вождение, пусть и самое что ни на есть реалистичное, должно приносить игроку хоть минимум удовольствия. К сожалению, с последним у этой игры очень и очень плохо. Возможно, именно так и управляются те машины, которые участвуют в гонках NASCAR, однако если это так, то после знакомства с этой игрой вы вряд ли когда-нибудь захотите стать настоящим профессиональным гонщиком.







Тем не менее, EA Sports не была бы EA Sports, если бы при создании своих игр не следовала одному общеизвестному правилу: для того, чтобы рядовой поклонник того или иного вида спорта (который журналов не читает и в игры, по большому счету, не играет) купил бы их видеоигру, нужно сделать вид, что в нее были включены все возможные опции, и чтобы все выглядело в этой игре, прямо как в жизни. Именно поэтому в Nascar'99 вы сможете найти, помимо вышеперечисленного, еще несколько полезных опций, таких, как виртуальный гараж, где вы сможете настроить свою машину для победы, а также режим игры вдвоем, во время которого вы сможете прокатиться по всем доступным трассам против целых шести компьютерных оппонентов. Тем не менее, никакими дополнительными опциями или официальной лицензией просто невозможно компенсировать отсутствие в игре реального содержания, то есть качественного игрового процесса. И поэтому назвать **Nascar'99** чем-либо, кроме гоночной энциклопедии с игровыми возможностями, язык не поворачивается.

Несомненно, любой читатель может упрекнуть меня в том, что мне просто не дано было понять всех прелестей этого «серьезного гоночного симулятора», и они будут на все 100% правы. Я действительно не могу понять, чем такая игра может приглянуться поклонникам компьютерных или видеоигр, не особо интересующихся событиями в мире NASCAR. И только лишь из чувства уважения к последним приходится признать, что данный продукт, со всеми его огрехами и недочетами, все-таки является вполне нормальной игрой, пусть только и для ограниченного контингента покупателей. Остальные же могут спокойно его пропустить и вернуться к своему третьему Need For Speed'у или Gran Turismo, и ни о чем не жалеть. **СИ**

| PS | Cool Boarders 3

Cool Boarders 3

ПЛАТФОРМА:	PlayStation	**РАЗРАБОТЧИК:**	Idol Minds/989 Studios
ЖАНР:	симулятор сноуборидинга	**ОНЛАЙН:**	www.scee.com
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE	**АЛЬТЕРНАТИВА:**	Cool Boarders 1&2, Chill

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Хотя PS и успела уже дотянуться до своей более мощной, но менее удачливой «соседки» практически во всех жанрах, сноубординг ей пока что не под силу.

Cool Boarders следует признать самой успешной серией симуляторов сноубординга на PlayStation, и причем не столько потому, что он как-то уж особенно хорош, а только из-за того, что кроме CB и отвратительного Chill на приставке ничего принадлежащего к этому спортивному поджанру просто нет. До вершин нинтендовского творения в этой области, понятно, никто пока дотянуться не может, а на фоне Chill все что угодно может показаться достойной игрой. В общем-то, благодаря отсутствию какой-либо конкуренции первые два CB и приобрели некоторый успех, и показали, что виртуальное катание на доске, пусть и не самое доработанное, способно вытягивать деньги у владельцев PS. Вот Idol Minds и 989 Studios приготовили для нас несчастных еще один, третий по счету CB.

ДОСТОИНСТВА
Играть вдвоем довольно интересно, управление достаточно удобно, музыка прекрасна.

НЕДОСТАТКИ
Некоторые серьезные оплошности по части графики иногда вызывают отвращение. Недоработки в игровом процессе.

РЕЗЮМЕ
Любителям двух предыдущих Cool Boarders должно понравиться.

6.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





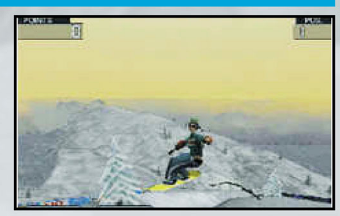


Начали они с того, что привлекли к проекту довольно известных спонсоров, логотипы которых вы сможете лицезреть по ходу игры. Намалеваны, в основном, они будут на досках для катания, одну из которых, естественно, необходимо выбрать перед началом выступления. Все они различаются по характеристикам: на одной можно развить наибольшую скорость, но маневрировать на ней трудновато, на другой хорошо выписывать трюки, но о высокой скорости придется забыть. Как обычно, предусмотрен довольно солидный выбор персонажей: в большинстве своем это хипхопперы в дурацких головных уборах и с необычными прическами (кого-то я, похоже, очень обидел). Они, как и доски, вроде бы даже и различаются между собой по стилю катания. Профессионалы пусть проверяют. Я же таковым не являюсь, на CB я не помешан, так что туман мне глаза не застилает, постараюсь оценить игру более или менее объективно (то есть обругать последними словами, но это шутка).

Перейдем к графике. При создании CB3 использовался новый, созданный специально для этого случая движок. И, на самом деле, графически все неплохо и довольно красиво. Поначалу. Снег, как и положено, белый (хотя для разнообразия местами мог бы быть и желтым), заметно что на нем кто-то уже катался, а потому оставил ровные бороздки по всей, с позволения сказать, «трассе». Спуск с горы огорожен заборчиком, иногда посреди дороги возникает и какой-то домик — что он делает на спуске с горы, знают только создатели игры. Много трамплинов и бревен для выполнения трюков. Очень мило. Но тут мы въезжаем в лесок. Издалека деревья выглядят весьма красиво, но это гнусный обман, на самом деле это не деревья, а прислоненные друг к другу куски картона, заляпанные уродливыми пикселями. В них еще можно врезаться и, упав, пронзить их насквозь.

Звуковое сопровождение игры нареканий не вызывает. Звуки стандартны, музыка, на мой взгляд, прекрасна. Вступительная мелодия до боли напоминает «the Offspring», а это хорошо и как нельзя лучше подходит к игре. Правда, кому-то может не понравиться (любителям негритянских народных мотивов, например).

Управление реализовано в целом неплохо, но далеко не идеально. Аналоговый контроллер поддерживается, но с ним, как это ни странно, играть не так удобно, как без него. Заметны и некоторые огрехи в игровом процессе. Как все, вероятно, знают, CB позволяет вам безнаказанно распихивать конкурентов в разные стороны. Я почему-то считал, что если на большой скорости хорошенько пихнуть (или ударить) человека на сноуборде, то тот, скорее всего, потеряет равновесие и полетит на землю, судорожно дрыгая разными частями тела. Но в **CB** я понял свою ошибку! Противнику, несущемуся на скорости с горки, можно несколько раз вломить по черепу, но он не только не упадет, да и вообще вряд ли хоть немного отвлечется от гонки.





Бывают, конечно, столкновения на спуске с горы, но редко. И зачем тогда нужны были удары, если они так малоэффективны? Встречаются и такие моменты: противник едет слева, а я нажимаю удар вправо, но звук удара почему-то слышен, соперник ловко ловит его своим «чайником».

Режимов игры в **CB3** довольно много, и перечислять их все я не буду (вот такая я зараза). Скажу, пожалуй, что наиболее интересен, безусловно, как и ожидалось, многопользовательский режим, самый доступный из которых — split screen. Ощущение скорости присутствует, возможность посоревноваться с другом радует. Multiplayer игру-то и тащит.

Короче, если вам **CB** всегда нравились, поиграйте и в третью часть, если нет, то и сейчас пробовать на вкус **CB3** не стоит. Игра среднего класса. **СИ**

NHL '99

ПЛАТФОРМА:	PlayStation	**РАЗРАБОТЧИК:**	Electronic Arts
ЖАНР:	спорт	**ОНЛАЙН:**	www.ea.com
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts	**АЛЬТЕРНАТИВА:**	

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Еще одно новое продолжение ежегоднообновляемого бесконечного сериала EA. На сей раз не самое удачное.

В прошлом году Electronic Arts удивила нас всех, выпустив великолепную игру из своей знаменитой серии NHL, которая не только добилась наибольшей популярности у игроков, но и, одновременно, объективно опередила своих конкурентов практически по всем параметрам. В этом же году, в лучших своих традициях, EA Sports решила применить на практике поговорку «лучшее - враг хорошего» и выпустить в свет такую игру, которая на все 100% опиралась бы на достоинствах своей предшественницы, то есть NHL'98. Нельзя сказать, что в результате данная игра не претерпела никаких изменений по сравнению со своей прошлогодней версией, однако о каких-либо кардинальных улучшениях здесь говорить не приходится. Например, в этот раз разработчики заметно улучшили анимацию хоккеистов, добавили в игру несколько новых опций, включая новый режим игры для абсолютных новичков, немного усовершенствовали искусственный интеллект противника (хотя это становится заметно о-о-очень редко), а также улучшили общий вид хоккеистов, сделав их немного более детализованными. При всем при этом, сам игровой процесс в **NHL'99** остался все таким же интересным и доступным, а разработчикам в очередной раз удалось поддержать баланс между его «аркадными» и «симуляторными» составляющими. В общем, хорошая игра вроде бы осталась все такой же хорошей. Так почему же тогда мы дали ей такую неподобающую ее статусу оценку? Все очень просто. За прошедший год планка качества в играх, естественно, «немного» поднялась, и то, что в прошлом году казалось приемлемым, сегодня стало уже практически неприемлемым.

ДОСТОИНСТВА
Хорошая доработка хорошей же игры.

НЕДОСТАТКИ
Средняя графика при низкой частоте смены кадров портит общее впечатление от продукта.

РЕЗЮМЕ
NHL'99 от Electronic Arts.

6.5

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Но для начала стоит отметить одну деталь. На сегодняшний день данная игра была закончена только лишь для PlayStation, и именно о проблемах этой версии и пойдет речь чуть ниже. Почему я заостряю ваше внимание на этом факте, объясню чуть позже.

Итак, главной проблемой **NHL'99** для PlayStation является то, что в этой версии игры программистам не удалось решить одну фундаментальную для спортивных игр проблему, а именно — достижения приличной скорости вывода графики на экран. Погнавшись за детализацией, ее создателям

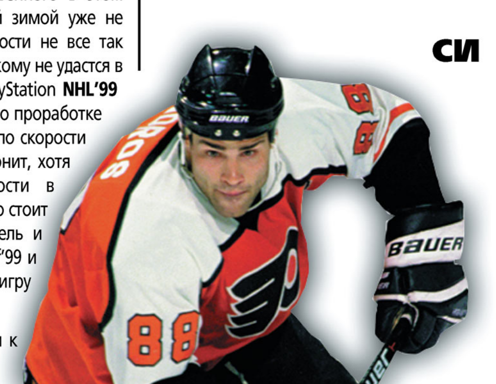


пришлось жертвовать скоростью и разрешением, что, в конечном счете, негативно сказалось на качестве игрового процесса. Хоккей — игра быстрая, и тормозить в ней ничего не должно. Скорость же вывода графики в версии **NHL'99** для PlayStation редко доходит до 20 кадров в секунду, а местами плетется где-то в районе 10-15. А такая скорость в конце 1998 году уже никуда не годится. Ведь именно благодаря ей хоккеисты реагируют на ваши команды с джойстика с некоторым опозданием, а постоянное дерганье изображения, когда на ваших глазах один кадр сменяется другим, просто действует на нервы. Можно это все пережить? Конечно, можно, особенно если подумать, что ничего более качественного в этом жанре на PlayStation этой зимой уже не выйдет. Однако в реальности не все так просто. Ведь даже если никому не удастся в этом году обогнать на PlayStation **NHL'99** по количеству опций или по проработке игрового процесса, то уж по скорости та же Sony его точно обгонит, хотя стопроцентной уверенности в этом у нас пока нет. Так что стоит подождать еще пару недель и посмотреть на NHL Faceoff'99 и только тогда выбрать себе игру по вкусу.

И вот теперь мы подошли к заключительной части, в которой коснемся других версий этой игры, которые выйдут, соответственно, на PC и Nintendo 64. Если разработчикам **NHL'99** в этих версиях удастся поддержать скорость вывода графики хотя бы на отметке в 25 кадров в секунду, тогда вы сможете смело прибавить в уме к нашей оценке еще 1 балл и не сомневаться в том, что вы сделали правильный выбор. К сожалению, ни ту, ни другую версию мы пока не видели и поэтому гарантировать ничего не можем.

А пока вот вам наш совет. Для владельцев PlayStation — подождите до выхода NHL Faceoff'99. Для владельцев PC и Nintendo 64 выбора, скорее всего, не будет, поэтому если вам действительно нужен новый хоккей, то не постесняйтесь купить и этот. Как уже было сказано выше, **NHL'99** — игра хорошая, просто некоторые проблемы ее версии для PS не дают нам права назвать ее лучшей.

СИ



Wild 9

ПЛАТФОРМА:	PlayStation	**ОНЛАЙН:**	www.shiny.com
ЖАНР:	3D-платформер	**ВЫХОД:**	Конец 1998 года
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay	**АЛЬТЕРНАТИВА:**	Pandemonium, Klonoa
РАЗРАБОТЧИК:	Shiny Entertainment		

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Если вы ждали от Wild 9 продолжения MDK, то игра вас немного разочарует. Это далеко не MDK.

Как было уже ранее сказано в №9, в статье про эту же игру, делала ее компания Shiny Entertainment целых три года (у нас все подсчитано), и на душе лишний раз становится теплее после того, как **Wild 9** все же вышла в свет, и разработку не задержали еще на три года. Чем разработчики столько времени занимались, сказать трудно, ведь не замороченную RPG или стратегию они готовили, а всего-навсего обыкновенную «бродилку», как раньше принято было говорить. Да, игра хороша, действительно, за три года хороший платформер «выстругать» можно было. Но можно было то же самое сделать и за год. Согласитесь, беганье слева-направо особых наворотов не требует.

Основной предмет гордости создателей **Wild 9** — графика. По этой части Shiny нас не обманула, хотя лично я ждал немного большего. Графическое оформление очень приятно на вид, хотя на некоторых уровнях все немного тускловато. Анимация не подкачала, в этом Shiny следует своим традициям, начало которым было положено еще в первом Earthworm Jim, анимационном шедевре того времени. Движения персонажей игры очень плавные, стрельба из оружия (это отдельная тема) очень красива, разнообразные сцены смертей могут порадовать и развеселить любого поклонника Mortal Kombat, хотя особой жестокости во всем этом не просматривается. Это просто весело.



ДОСТОИНСТВА
Хорошая графика, интересные персонажи, любопытный способ устранения врагов, а также другие приятные мелочи, о которых не скажешь в двух словах.

НЕДОСТАТКИ
Чрезмерно длинные уровни. По большому счету, ничего принципиально нового от игры мы не получили.

РЕЗЮМЕ
Добротная игра, но со временем может приесться. Для своего жанра просто прекрасно.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Сюжет я, помнится, когда-то уже пересказывал, и поэтому второй раз подробно на нем останавливаться не буду. Главный герой — землянин Wex Major, борющийся изо всех сил со злобным существом по имени Karn, стремящимся уничтожить Вселенную. Все просто. Wex обладает убийственным оружием под названием the Rig, и с его помощью бегает по уровням игры и уничтожает врагов, попутно освобождая своих друзей.

Wild 9 представляет собой не просто 3D-платформер, а 3D-платформер с ограниченной свободой передвижения. Окружающий вас мир трехмерен, но бежите вы влево или вправо по прямой, никуда не сворачивая. В игре, что радует, встречаются и обходные пути, но достичь их можно старым дедовским методом - допрыгнуть, долететь, вскарабкаться, как в золотое время Megadrive & SNES. Весьма похоже на Pandemonium и прочие. Но интереснее, оригинальнее и лучше.

Поражает размер уровней — минут двадцать можно бегать только по первой планете, особенно пока не наберетесь опыта. По всему уровню разбросано приличное количество checkpoint`ов, где вы материализовываетесь после очередной гибели. Сохраниться же можно только между уровнями. Количество продолжений очень мало, что делает Wild 9 довольно сложной игрой.

Оригинальной находкой разработчиков можно назвать оружие, используемое вами. Это некий аппарат, под название the Rig, выпускающий из себя луч, способный «подцепить» врага, окутав его силовым полем. После чего, подвигав крестовину (или аналог) влево или вправо, можно побить противника головой об пол, причем до тех пор, пока он не окочурится. Можно подтащить его к работающему вентилятору или к вращающимся шипам и сунуть его туда. Уверен, вам понравится.



Этим же лучем можно цепляться за специальные приборы, и тогда луч будет служить вам своеобразным канатом, на котором можно раскачаться и прыгнуть на ранее недосягаемую платформу. Из ящиков можно выбить дополнительное вооружение для вашего чуда техники: ракеты, гранаты и др. Иногда это все валяется прямо на дороге. Естественно, боезапас не бесконечен, но мощность возрастает в несколько раз. The Rig требует подзарядки различными power-up`ами, со временем усиливается, меняет цвет луча.

Wild 9 нельзя назвать совсем тупой игрой. На вашем пути встречаются пусть и примитивные, но головоломки, которые необходимо решать. Существуют, как я уже сказал, обходные пути, но их надо сначала найти, а после добраться, хотя это совсем не сложно. Множество различных мелочей, чувство того, что игру делали с любовью и на совесть, заставляет играть в нее и играть. Я сам до сих пор не могу поверить, что мне понравилась платформенная игрушка с древней, как мои носки, концепцией. Вы не станете больше играть в **Wild 9** после ее окончательного прохождения, но само прохождение наверняка доставит вам огромное удовольствие. Среди себе подобных игра эта очень выделяется, и, возможно, ее можно признать одной из лучших, если не самой лучшей. Она стоит того, чтобы ее купили.

Но все же три года...

СИ



MECHCOMMANDER

Итак, сразу к делу. Войска Внутренней Сферы высаживаются на планету Порт-Артур, чтобы отбить ее у Клана Дымчатого Ягуара. Естественно, вы и ваше подразделение мехов — часть этих самых войск Внутренней Сферы — и будете по ходу игры выполнять тактические задачи, которые впоследствии приведут вас к победе над врагом.

Чтобы эффективно вести боевые действия, не мешает разобраться, какими техническими средствами располагает ваше подразделение. Конечно, не все оборудование и вооружение появится буквально в первых же миссиях, но мы постараемся сейчас осветить все важнейшие моменты гейма.

Сначала поговорим о мехах. Те, кто проводил за игрой в **Mechwarrior** долгие годы, способны очень долго рассказывать об этом. Мы будем кратки: **МЕХ** — военное транспортное средство, шагающий механизм, пилотируемый человеком. Не путать с понятием «робот» — мех нельзя назвать этим словом потому, что у него нет собственного интеллекта — им управляет человек, пилот, **MechwarrioR**. Каждый мех может существовать в трех базовых модификациях: «**A**» — с увеличенным количеством брони, «**W**» — с увеличенным количеством оружия, или «**J**» — оснащенный прыжковыми двигателями в ущерб и броне, и оружию.

Трофейные мехи

В бою вы зачастую можете вывести из строя мех врага, но не уничтожить полностью. Такие мехи переходят в ваше распоряжение. Поскольку ваш противник — клан, его мехи превосходят по всем параметрам те, что вы можете просто купить. Все последние миссии в игре проходятся на трофейных мехах.

Итак, о мехах вы все знаете, теперь вам, вероятно, хотелось бы узнать, каким оружием можно их оснастить? Нет проблем, вот краткая характеристика вооружения.

Хорошо, о железках поговорили — теперь поговорим о людях. У каждого из ваших пилотов есть четыре характеристики — меткость, уровень пилотажа, умение использовать прыжковые двигатели и умение работать с радаром. Распределяйте их по мехам с умом: меткий стрелок будет вовсю использовать возможности мощного меха, хороший пилот убережет медленную машину от попаданий, хороший инженер радара издалека засечет врага... Ну, в общем, здесь все понятно.

Теперь замолвим пару слов о картах местности. На каждую из них мы нанесли белые стрелки, обозначающие рекомендуемый маршрут передвижения ваших сил. Ориентация по сторонам света производится так: север — верхний левый угол карты, юг — нижний правый, запад — нижний левый, восток — верхний правый. Так же на некоторые из карт мы по мере необходимости наносили буквенные метки неких определенных «зон» — это было нужно для того, чтобы пометить отдельные места, на картах ничем особенным не выделяющиеся, но имеющие определенное значение во время прохождения миссии. Между прочим, каждую из миссий можно пройти несколькими способами, и мы попытались привести здесь самые эффективные.

Напоследок дадим вам такие рекомендации:

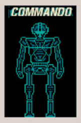
1) В миссиях часто попадаются контейнеры с оборудованием, которые можно захватить. Их слишком много, и мы не стали тыкать вас носом в каждый — найдете сами, не маленькие.

2) Кроме контейнеров, захватить можно башни управления вражескими стационарными системами обороны. Если не удается захватить такую башню, ее лучше уничтожить. Изредка попадаются **Mobil HQ** — их тоже лучше захватывать, открывают часть fog of war на карте.

3) Если вы нашли ремонтный бокс — используйте его и берегите Refit truck, который вам еще пригодится.

Ну вот, теперь вам известно практически все, что должен знать командир тактического подразделения мехов. Итак, переходим к самим миссиям (их всего тридцать, и они условно разделены на кампании — пять кампаний по шесть миссий).

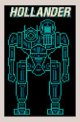
Краткая классификация мехов



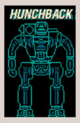
Commando
Масса: 25 тонн, класс: легкий, скорость: 27 м/с, высота: 11 м. Мех, вполне пригодный для начальных миссий, — очень быстрый и маневренный. Умирает, впрочем, тоже очень быстро.



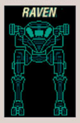
Firestarter
30 тонн, легкий, 27 м/с, 12 м. Тот же Commando, по большому счету. Но уже может нести хоть какое-то весомое вооружение: хотя бы одну PPC.



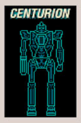
Hollander
45 тонн, средний, 24 м/с, 12 м. Легчайший мех, приспособленный для оборудования винтовкой Гаусса. Отлично работает на больших расстояниях против легких и средних мехов.



Hunchback
50 тонн, средний, 18 м/с, 12 м. Рабочая лошадка - старый, добрый мех ближнего боя. Незаменим в городских сражениях.



Raven
35 тонн, легкий, 27 м/с, 11 м. Разведывательный мех, оборудованный всем необходимым для этой цели.



Centurion
55 тонн, средний, 18 м/с, 14 м. Отличная машина, очень живучая. Была бы побыстрее — цены бы ей не было.

Кампания первая: «Бичхэд»

Предыстория: сразу же после того, как ваше подразделение и еще несколько отрядов Внутренней Сферы приземлились в Порт-Артуре, Дымчатые Ягуары сумели активировать орбитальные пушки, и связь со всеми кораблями снабжения и командования, находящимися на орбите, была потеряна. Задача кампании — продержаться до прибытия командования, попытаться освободить заключенных, находящихся в концлагерях Ягуаров, захватить как можно больше трофеев — вооружения и оборудования (на это нужно делать особый упор, так как линии снабжения оборваны).

Миссия первая



Цель:

*1) уничтожить штаб-квартиру лагеря военнопленных и нефтевышку в точке **#1**.*

*2) уничтожить три укрепленных здания в точке **#2**.*

*3) уничтожить штаб-квартиру и защитников второго лагеря военнопленных в точке **#3**.*

Огневая поддержка: нет.

Сразу после высадки обратите внимание на лес, находящийся слева от вашей текущей позиции. Сожгите его, это очень сократит ваш путь к ближай-



шей цели. Выходите на шоссе и, уничтожив свою первую мишень — бронемашину, идите на склон оврага (пройдя по карте вниз меньше одного экрана, вы на него наткнетесь). Оттуда атакуйте нефтевышку — ее взрыв уничтожит и вашу первую цель — штаб-квартиру. Уничтожив оставшиеся силы противника (стационарную автопушку), идите на юг, к вашей следующей цели. Там, атакуя с большого расстояния, уничтожьте аналогичную ав-



топушку, а затем — легкого меха **Commando**, охраняющего базу. Ну, а за тремя укрепленными зданиями дело не станет. Выполнив вторую основную задачу, уходите на северо-восток по небольшой просеке. Подойдите к



третьей базе с севера — там вас будет ожидать клановский легкий мех **Uller**, с ним чуть сложнее, чем с Commando,



но, тем не менее, бой обязательно закончится в вашу пользу. Теперь уничтожьте штаб-квартиру. Все.

Миссия вторая



Цель:

*1) захватить контейнер с боеприпасами в точке **#1**.*

*2) с помощью **БМП** вывести пленных из тюрьмы, расположенной в точке **#2**.*

*3) доставить **БМП** и все оставшиеся силы в точку **#3**.*

Огневая поддержка: два крупных удара артиллерии.

С этой миссией, так же как и с первой, у вас не должно возникнуть особых проблем. Появившись в лесу, подойдите к кромке и подождите появления в радиусе видимости первой бронемашины. Не выходя из леса, уничтожьте ее. Затем подождите еще немного — на ее место приедут еще две. Нанесите по ним артиллерийский удар, а затем прожгите просеку в лесополосе и, оставив **БМП** стоять на месте, выводите мехов. Быстро двигайтесь на юг, и буквально через пару секунд вы наткнетесь на вражеский **Hollander**. К нему надо немедленно подойти на минимальное расстояние, иначе своими залпами из винтовки Гаусса он быстро выведет из строя ваших мехов. Кстати, с ним в паре идет легкий танк, который тоже потребует порцию вашего внимания. Уничтожьте его в первую очередь, а потом добейте меха. Теперь вернитесь наверх, к месту стоянки **БМП**. Двигайтесь налево по карте, через мост. Оказавшись на другом берегу, взорвите мост, а затем уничтожьте легкий танк, находящийся поблизости. Оставьте **БМП** у моста и идите на юг к точке **#1**, там вас будет ждать мобильная ракетная установка и вражеская мобильная штаб-квартира. БЫСТРО захватите ее, а затем с близкого расстояния расправьтесь с ракетной установкой. Только теперь захватите контейнер.

После захвата штаб-квартиры у вас открылась часть карты рядом с точкой **#2**. Там находятся два легких меха. Оставшимся ударом артиллерии уничтожьте одного из них (только не заденьте здание тюрьмы), а потом подойдите поближе и выясните отношения с его напарником. Подгоните **БМП** к тюрьме, заберите пленных, идите к точке **#3**. Хе-хе, ну, вот вы и дома.

Миссия третья

Цель:

*1) связаться с легким мехом Raven, потерянным в зоне **#1** во время высадки на планету.*

*2) сопроводить Raven в точку **#2**.*

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.

Пожалуй, перед началом этой миссии уже стоит поговорить о подготовке



мехов — до сего момента вы, скорее всего, не могли ничего приобрести, но если вам повезло, после предыдущей миссии у вас в руках мог оказаться **Hollander**. Если же этого не произошло — не расстраивайтесь, поройтесь на оружейном складе, продайте все лишнее и купите себе **Firestarter** или **Centurion** — в зависимости от состояния финансов. Теперь у вас должно оказаться четыре меха.

Сразу после высадки подойдите к северному берегу полуострова, на котором вы оказались, и уничтожьте стоящую на островке, расположенном чуть севернее, башню управления стационарными ракетными установками. Затем двигайтесь на север точно



по кромке берега, буквально между водой и лесом. Двигайтесь быстро, не обращайте внимания на контакты на радарах. Оказавшись на северном побережье, идите в направлении зоны **#1**, на восток. Наткнувшись на вражескую базу **A**, большим ударом артиллерии уничтожьте три легких танка (не стоит полностью открывать их местоположение на карте). Теперь прохо-



дите дальше на восток, где вы буквально наткнетесь на **Raven**. Активи-



зируйте его (подойдя на близкое расстояние) и вместе с ним, по кромке восточного побережья, уходите на юг. На территории базы_B вас атакуют два **Commando**, затем на территории



базы **C** — два **Firestarter'a**. Оберегай-



те Raven, старайтесь не подставлять его под огонь почем зря.

С территории базы **C** идет автодорога — по ней вы должны отправиться на запад, в направлении точки **#2**. Дорога проходит через базу **D**, охраняемую стационарными легкими пушками. Не сражайтесь с ними, лучше захватите башню управления — это займет меньше времени и отнимет меньше сил. Теперь двигайтесь по дороге с



максимальной скоростью — вам необходимо перехватить тяжелый клановский мех **Madcat**, спрятанный на маленьком острове на юго-западе карты. С самим мехом сражаться не стоит — может плохо кончиться, уж больно он тяжел для вас, — но рядом с мостом, по которому он пойдет в вашем направлении, находится склад топлива (в просторечии, десяток баков), который мы вам рекомендуем взорвать... Моста больше нет, **Madcat'a**, видимо, тоже. Теперь идите к точке **#2**, не забыв по дороге



уничтожить легкий танк, который вас там ожидает. Вот и вся любовь.

Миссия четвертая



Цель:

1) уничтожить штаб-квартиру базы клана.

2) вернуть силы в точку высадки.

Вторичная цель: защищать здание склада в точке высадки.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Пришло время нанести клану первый серьезный удар. Перед миссией рекомендуем вам продать одного-двух **Commando** (в зависимости от того, захватили ли вы в предыдущей миссии что-нибудь или нет), лишнее вооружение и купить себе мех **Centurion** — самый тяжелый из доступных вам в данной миссии, — он вам очень пригодится. Он, кстати, становится очень эффективным, если на него поставить два **PPC**.

После высадки призадумайтесь всерьез: а надо ли вам защищать этот склад? Совесть, в общем-то, у каждого своя, и мы, к примеру, решили, что нам этот склад и не нужен вовсе... Одним словом: если вы намерены все-таки удержать его, то пробегитесь по округе (в радиусе одного экрана), уничтожьте танки и ракетные установки противника, а затем оставьте одного из легких мехов в качестве ночного сторожа. Основной группой сил продвигайтесь на юг, до моста. Уничтожив засаду, состоящую из легкого меха **Uller**, двух ракетных установок и легкого танка, переходите на другой берег. Там вам придется попотеть: пока не уничтожите еще одного **Uller'a** и пяток бронемашин, охраняющих вход на базу, держитесь подальше от стационарных пушек, расставленных по периметру. Затем с большого расстояния уничтожьте ворота и быстро захватите башню управления пушками, либо уничтожьте



ее залпами артиллерии (максимум двумя). Все, считайте, что победа у вас в кармане. Уделите немного внимания штаб-квартире и — домой. Если к этому времени ваш склад уцелел, то обстоятельства сложились для вас просто здорово, если же нет, то оставшимся залпом артиллерии стоит атаковать непрошеных гостей, которые этот склад разломали и теперь скучают. Подходите к исходной точке, добейте выживших (если таковые имеются)... Все, задание выполнено.

Миссия пятая

Цель:

Защитить две фермы, на которых укрываются дружественные вам местные жители.



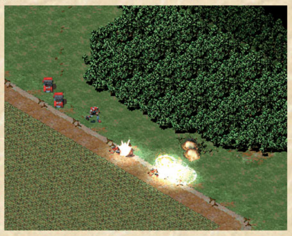
Огневая поддержка: пять малых ударов артиллерии, один большой удар артиллерии.

Это первая миссия, над которой нам пришлось изрядно попотеть. Искренне желаем, чтобы после предыдущих миссий вам достался хоть один клановский **Uller** — без него все будет совсем плохо. Кроме этого, по возможности, купите себе еще одного меха — пригодится.

Условно обозначим фермы, как северную и южную (см. карту миссии, там все понятно). Скажем вам по секрету: северной достанется больше. Сразу же отправьте туда группу из трех-четырех мехов, включая **Uller**. Оставшихся ведите к южной ферме. К западу от нее, в лесу, есть маленькая



просека — сначала враг грянет именно оттуда. Перекройте ее и уничтожьте первую волну нападающих — пяток легких танков и мобильную ракетную установку. Теперь, не теряя времени, отправьте отсюда двух мехов к северной ферме — там их поддержка будет очень кстати. После того, как взвод танков, напавший на северную ферму, отправится в мир иной, выберите одного из своих воинов и используйте его для проведения разведывательного рейда. Перейдите через поле, на краю которого стоит северная ферма, и бегите по дороге направо. Дойдите до тупика в северной части карты и бегите назад, к северной ферме. В это же время на южной ферме должен находиться хотя бы один мех — он будет работать самостоятельно, защищая ферму от вражеских ракетных установок (так или иначе, иногда заглядывайте туда — ваш контроль не помешает). Примерно в то время, когда разведчик вернется на ферму, из тупика появится группа противников — четыре ракетные установки, мех **Hunchback** и десяток легких машин. Здесь исполь-



зуйте артиллерию, пока они движутся по дороге на юг. Из строя должны быть выведены хотя бы ракетные установки — они представляют наибольшую опасность для фермы. Когда остатки сил врага подойдут к северной ферме, сразу же атакуйте **Hunchback** двумя мехами, а остальными уничтожьте машины. Как только враги погибнут смертью храбрых, возьмите двух мехов поприличнее (как по массе, так и по сохранности) и отойдите на северо-запад от базы примерно на экран — оттуда появятся клановские мехи **Cougar** и **Uller**, и они должны быть немедленно втянуты в бой — каждый с собственным противником. В это же время с юго-востока подойдут клановские **Commando** и еще один **Uller**, их должны атаковать оставшиеся защитники северной фермы. С известной осторожностью можно попытаться помочь своим остатками артиллерии. С уничтожением четверки вражеских мехов миссия закончится.



Миссия шестая

Цель:

Уничтожить всех мехов, защищающих индустриальную зону.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Эта миссия — последняя и самая простая в первой кампании, и ключом к ее успешному прохождению является, во-первых, покупка **Refit truck**, а во-вторых, эффективное прохождение предыдущих миссий. Если же после миссии по защите ферм у вас на руках оказались еще и вражеские **Hunchback** и Cougar, то можете расслабиться. Тем не менее, позволим себе дать вам совет: установите на свои мехи все находящиеся у вас **LRM** — пригодятся.

Оставьте **Refit truck** у моста, где вы появились, а мехами двигайтесь на север. Уничтожьте первую линию обороны с дальнего (читай: недосягаемого) расстояния, приведите **Refit truck** к мехам, почините каждого... И так всю миссию, пока индустриальная зона не опустеет. Только не ставьте под удар **Refit truck** — его потеря будет вам дорого стоить.

Кампания вторая: «Скайхук»

Задача кампании — обрезать линии связи и снабжения клана Дымчатого Ягуара. Как говорится — потеря связи есть потеря управления в бою, а если еще и снабжение прекратить, то так и с голоду померать недолго...



Миссия первая

Цель:

*Сопроводить Hunchback IIc, принадлежащий развед-группе рода Курита, к точке **#1**.*

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Миссия, на первый взгляд, несложная, но требует хорошей подготовки. Рекомендуем взять в нее двух 55-тонных мехов **Centurion** и 35-тонного **Cougar'a**, вооруженных преимущественно огнестрельным оружием.

Сразу после высадки идите на юг, по побережью (это касается и **Hunchback'a IIc**). Подойдя к первому мосту, синхронно (по обоим берегам) уничтожьте **Aerotech spotter'ы**, прежде чем они успеют его взорвать, затем переведите **Hunchback** на западный берег. Теперь взорвите мост сами — пусть всем будет плохо. Недолго погоревав, идите по берегу на юг. У второго моста уничтожьте скопление сил врага (между прочим, у них там бензовоз припрятан... был) и идите на юг дальше. Наткнувшись на заслон из двух **Hunchback'ов** и **Hollander'a** в непосредственной близости от точки **#1**, не горюйте, а поищите поблизости еще что-нибудь взрывоопасное — там есть. Ну, как — все хорошо, все умерли? Едем домой, mission complete.



Миссия вторая

Цель:

*1) уничтожить генераторы электроэнергии в точке **#1**.*

*2) добраться в точку **#2**.*

Огневая поддержка: 2 малых удара артиллерии, один большой удар артиллерии.

Ну, вот вы и выросли большие. Хотели много-много врагов? Их есть здесь. К этой миссии готовьтесь по максимуму: лучших пилотов в лучших мехах — и вперед. При этом будьте готовы к тому, что вас ждут тяжелые потери.

По маршруту, обозначенному на карте, двигайтесь к точке **#1**. Придерживаясь берега, вы сможете избежать двух-трех ненужных схваток. Взберитесь на прямоугольный холм, спустившись к югу от побережья. Каков обзор, а? Малым ударом артиллерии атакуйте скопление ракетных установок, а сами в это время уходите с холма. Уничтожьте вражеские **Commando** и тяжелые танки — тот и другие одинаково опасны. Теперь по шоссе двигайтесь к точке **#1**. Там находится небольшая вражеская база, охраняемая стационарными автопушками, башню управления которыми надо немедленно захватить. На этой же базе вас поджидает вражеский **Catapult**, который тоже требует внимания к себе. Следом за ним в преисподнюю должен отправиться генератор... Ба, да он не один! Второй находится рядом с точкой **#2**, на второй базе противника. Двигайтесь на север через мост, уничтожая патрули. Оказавшись на другом берегу, уходите на восток и поднимайтесь на огромный холм. Оттуда вы увидите топливохранилище, которое нужно взорвать малым ударом артиллерии — рядом с ним сосредоточены кое-какие силы врага. Теперь — ноги в руки и бегом ко второму генератору, не обращая внимания на огонь противника. Как только увидите его, уходите на юг, к мосту, и к точке **#2**. Не вздумайте уходить на запад в лес, там минное поле. Атакуйте второй генератор большим ударом артиллерии... Если остался еще хоть кто-нибудь свой, кто в состоянии дойти до точки **#2**, то вы победили.



Миссия третья

Цель:

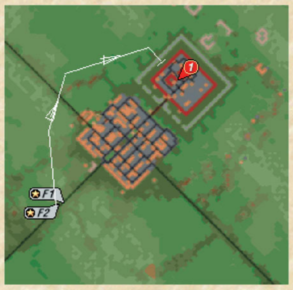
Уничтожить вражеский конвой, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль; одна беспилотная камера.

Просто, как два байта перекачать. Собирайте свои силы, неситесь на юг по прямой к городу. Пока конвой на том берегу находится в зоне видимости, долбаните разок малым ударом артиллерии — пусть знают Чапая. Будучи на подходах к городу, скорости не снижайте, на врагов внимания не обращайте. Через весь город бегите к мосту, переходите на другой берег. Мост за собой взорвите — нехай никто ридну Афганщину не топчет... А конвоя еще нет? Будет! Идите на север, пока не наткнетесь на него. Только учтите: во главе идет **Aerotech spotter**, так что сначала его надо бы того... Теперь беритесь за грузовички. Не обращайте внимания, если вам будут говорить, что нехорошо обижать маленьких. Грузовички мягки и беззащитны. Одно удовольствие.

Миссия четвертая



Цель:

*Уничтожить гиперпульсовые генераторы в точке **#1**.*

Ограничение по времени: 15 минут.

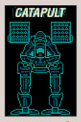
Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Отличная миссия! Все рассчитано на вашу медленную смерть — если пойдете через город по прямой, умрете где-то у стен базы. Но есть способ получше! Рекомендуем уходить на север. Точнее, на северо-восток, в леса Порт-Артура. Там, где не сможете пройти, выжигайте лес (этим, на самом деле, придется заниматься всю дорогу, поэтому в этой миссии есть смысл использовать преимущественно лазеры — их боезапас не ограничен). Двигайтесь обходя город по лесу с севера, а когда база с гиперпульсовыми генераторами окажется явно на юге по отношению к вам — поворачивайте, ломайте стены, качайте права. Это называется «неожиданно атаковать вражескую базу с севера». Доберитесь до генераторов, забросайте их малыми ударами артиллерии (напомним: у вас их два), сожгите лазерами и **PPC**, поплюйте сверху... Боевая задача выполнена.

Миссия пятая

Цель:



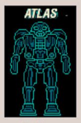
Catapult
65 тонн, тяжелый, 18 м/с, 15 м.
Мех огневой поддержки. Отлично работает, если загрузить его ракетами под завязку.



Jagermech
70 тонн, тяжелый, 18 м/с, 14 м.
Этот мех хорошо подходит для того, чтобы оснастить его лазерами дальнего радиуса действия или легкими автопушками. Очень медленный.

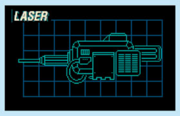


Awesome
80 тонн, штурмовой, 18 м/с, 16 м.
Скажем честно, нам этот мех очень нравится за свой набор вооружения — все, что нужно для счастья, у него уже есть.

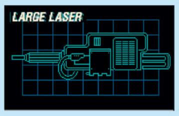


Atlas
100 тонн, штурмовой, 15 м/с, 17 м.
Какое-то время этот мех будет вас выручать в тяжелых боях, но с появлением Masakari от него следует избавиться. Он очень неповоротлив.

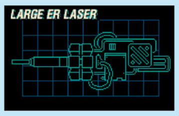
Лазеры



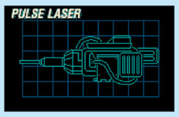
Laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 2.00, радиус действия: ближний.



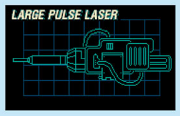
Large laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: средний.



Large ER laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: дальний.

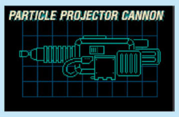


Pulse laser
Скорость перезарядки: 1,75 с, повреждение: 1,00, радиус действия: ближний.

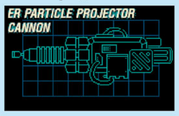


Large pulse laser
Скорость перезарядки: 2 с, повреждение: 2.00, радиус действия: средний.

Протонно-ионные излучатели (PPC, Particle Projector cannon)



Particle projector cannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 7.5, радиус действия: средний.



ER particle projector cannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 7.50, радиус действия: дальний.

Ракетные установки



Shot range missile pack
Скорость перезарядки: 4 с, повреждение: 1.00, радиус действия: ближний. Неуправляемые.
Streak SRM pack
Скорость перезарядки: 4 с, поврежде-



Уничтожить вражеский поезд снабжения, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: нет.

Что, нет у нас сегодня огневой поддержки? Ну, и черт с ними, не надо, без них обойдемся. Возьмите мехов полегче, если у вас есть пяток легких трофейных **Cougar'ов** или **Uller'ов**, то все просто здорово. Оснастите их преимущественно лазерами.

После высадки бегите на юго-запад, к мосту. Переходите на тот берег и найдите железнодорожное полотно (найти его не сможет только слепой). По нему и идите на восток. А вот и состав! Без чего он не сможет ехать? Правильно, без паровозика-тепловозика-электровозика. Вот за него-то для начала и возьмитесь. С вражескими мехами можете не разбираться, займитесь лучше вагонами. Процесс быстрый и бескровный.

Миссия шестая



Цель:

1) захватить штаб-квартиру вражеской базы в точке #1.

Ограничение по времени: 6 минут.

2) удержать штаб-квартиру.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

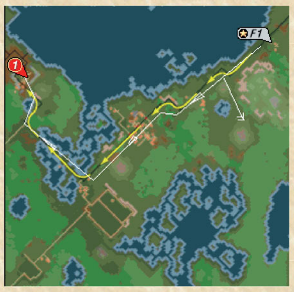
Ок, теперь поговорим серьезно. В эту миссию лучше взять преимущественно тяжелых мехов (от 50 тонн) и одного легкого, оснащенного развед-оборудованием. Еще не забудьте **Refit truck**.

Обходите базу с востока, попытайтесь привлечь внимание меха, охраняющего штаб-квартиру. Когда он выйдет вас встречать и начнет радостно потрескивать пушкой, убейте его. Используйте легкого меха, чтобы захватить СНАЧАЛА башню управления стационарными пушками — теми самыми, что окружают базу по периметру, — а потом штаб-квартиру. Увы, начиная с этого момента, очень тяжело дать конкретные рекомендации по защите, но попытаемся. Тяжелых мехов разместите у северного и у восточного входа на базу, разделив на две группы. Завидев мехов противника, используйте удары артиллерии. Чинитесь время от времени, не запускайте болячки. Вот и все дела.

Кампания третья: «Вангард»

Задача кампании — уничтожить несколько важных целей и освободить (читай: захватить) город Оффендейл, принадлежащий клану Дымчатого Ягуара. Клан не ждет атак в этом районе, и у наших сил есть преимущество.

Миссия первая



Цель:

Сопровождать машины полевого госпиталя в точку #1 (должно дойти минимум две машины из пяти) по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Одна из самых сложных миссий в игре (если не самая сложная). Мехов стоит оснастить сочетанием **LRM** — **PULSE LASERS**, чтобы они могли стрелять достаточно быстро по мелким целям и достаточно мощно по крупным.

Буквально сразу после высадки ваших мехов атакуют три вражеских **Firestarter'a**, разбираясь с ними, не



отставайте от ваших карет скорой помощи. На ближайшем повороте вас встретят еще и два легких танка. А вот в том месте, где ваш автопоезд будут



поджидать **Aerotech spotter'ы**, одному из ваших мехов нужно свернуть на



юг, откуда доносится неясный радарный контакт. Там он найдет мобильную штаб-квартиру, которую нужно захватить, а неподалеку от нее — вражеского меха, который, если не разобраться с ним заранее, может впоследствии доставить вам массу хлопот. Мобильная штаб-квартира откроет часть карты, где вы без труда заметите пару **Uller'ов**, по которым стоит нанести два малых удара артиллерии. Мехи-напарники, сопровождающие автопоезд, в это время, вероятно, должны заниматься утилизацией замаскированных ракетных установок на одном из поворотов.



Двигаясь далее по дороге, они войдут на небольшую базу. Первое, что нужно на ней сделать, — это нанести удар по местному топливному баку. Его взрыв сожжет ползасады Элементалов — элитной пехоты кланов. Не обессудьте, вторая половина ваша. Сразу за Элементалами вы увидите две ракетные установки, а потом то, что осталось от **Uller'ов** после атаки артиллерией. Кстати, как там поживает товарищ, занимавшийся захватом штаб-квартиры? Если он еще жив — милости просим к нам в компанию, пусть догоняет. Но, Бог с ним, не будем отвлекаться от основной группы, которая в это время должна дойти до моста и начать движение на север, преодолевая слабеющее сопротивление противника. Их ожидает сюрприз! Вы знаете, что такое **Vulture**? А **Maddog**? Собственно говоря, это одно и тоже, но несведущим будет интересно посмотреть. Им же сообщаю: это тяжелый клановский мех, и если они не хотят распрощаться с каретами скорой помощи, лучше обратить его внимание на своих мехов. Долго они в схватке с ним не продержатся, поэтому надо попытаться увести его поближе к своей базе в точке **#1**, где расположены стационарные средства защиты. Есть смысл попытаться также атаковать его с помощью артиллерии, только смотрите не накройте своих подопечных. Если же вам удалось-таки нейтрализовать его, то поздравляем: вы лучший!

Миссия вторая



Цель:

1) уничтожить два индустриальных комплекса, находящихся в точке #1.

2) там же обеспечить майору Пиотреву (это фамилие такое) теплый прием.

3) уничтожить генератор энергии стационарных пушек и ракетных установок.

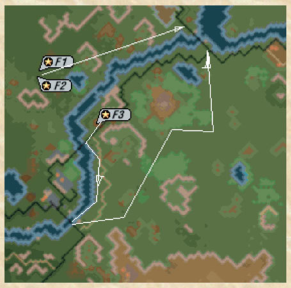
Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Итак, в данную провинцию прибывает майор Пиотрев со своим изрядно потрепанным в боях подразделением мехов с целью ремонта (починки). Вам предлагают встретить его прямо на базе Дымчатых Ягуаров.

Все не так сложно, как кажется: захватите с собой **Refit truck** — и проблем не будет. По указанному на карте маршруту идите на юго-запад и выведите из строя генератор энергии, изредка отстреливаясь от дымчатых аборигенов. Будьте осторожны: по периметру мини-базы, на которой расположен генератор, находятся замаскированные орудия. После атаки на генератор проведите мелкий ремонт и идите дальше. Ба, а что это там такое пикает? Да это же мобильная штаб-квартира! Захватите ее — и вам не потребуется тратить камеру, чтобы узнать, что происходит на базе. Навестите, кстати, базу. Рекомендуем атаковать ее с запада. Там возможно появление отряда **Jagermech** — тяжелых мехов клана. Искренне желаем, чтобы они вас миновали. На базе не забудьте перебить группу патриотических защитников, захватить ремонтные боксы и... Ждите Пиотрева, он будет вас рад видеть.

Миссия третья



Цель:

1) захватить несколько грузовиков из конвоя Дымчатых Ягуаров (минимум четыре, лучше все).

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Итак, шпионы рассказали нам про конвой, и мы хотим им завладеть. Да-а-а, ради этой миссии стоило купить **Atlas'a**, хоть он и тяжелый мех, и неповоротливый. Намекнем: **Atlas** должен быть в третьей группе высадки. И, причем, в одиночку. Остальных мехов забросьте в первую и вторую группы.

Сразу после высадки определитесь: на карте три моста. Так вот, два из них — западный и центральный — должны быть уничтожены. Этим и займется **Atlas**, после чего спокойненько направится по своему берегу к восточному мосту. К нему же направятся непосредственно после высадки все остальные мехи, но только по своему берегу. Уничтожив немногочисленную защиту маленькой базы, находящейся чуть севернее восточного моста, вам останется только ждать: конвой пройдет именно через этот мост буквально через минуту.

Миссия четвертая



Цель:

1) освободить заключенных лагеря «повторного образования» в точке #1.

2) сопроводить освобожденных на базу в точку #2.

3) защищать штаб-квартиру базы.

Ограничение по времени: 15 минут.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Итак, мы собираемся освободить лиц, которые на языке кланов официально называются «сочувствующими Внутренней Сфере». Миссия, без преувеличения, сложная. Возьмите с собой **Refit truck**.

После высадки оставьте двух мехов охранять штаб-квартиру, а всех остальных ведите по показанному на карте маршруту. Почему по нему? Во-первых, методом проб и ошибок выяснено, что именно этой дорогой на базу поедет **БМП** с пленными, а во-вторых, кое-где в этой миссии мехи врага будут появляться из ниоткуда. Настораживает? Брр, ведите по этому маршруту, одним словом.

В то время как на базе ваша сладкая парочка будет отбиваться от регулярных нашествий клановцев (им помогут ракетные установки по периметру базы), основная группа сил станет с боем пробиваться к лагерю, уничтожив небольшую группу врагов в зоне **D**, смешанную группу сил противника в зоне **F** и двух легких клановских мехов в зоне **G**. После уничтожения этих вражеских сил нужно провести ремонт техники, а затем разделиться. Один из мехов (желательно, потяжелее) должен отправиться в зону **H**, где сразу после освобождения заключенных появятся два легких меха **Raven**, один нужен в зоне **J**, где находится еще один «рояль в кустах» — легкие танки/ракетные установки. Дело в том, что после того, как вы освободите **БМП** заключенных, она, видать, на радостях, полетит, не разбирая дороги и не видя ничего перед собой, к точке **#2**, и вам останется ее только догонять.

Итак, основными силами вы атакуете лагерь, большим ударом артиллерии выводите из строя груду вражеских сил, охраняющих его (требует определенной сноровки, с первого раза может не получиться), потом оставшимися силами захватываете/уничтожаете башню управления стационарными ракетными установками, а уж только потом освобождаете пленных и пытаетесь сопровождать их.

Сначала на головы зеков будут претендовать враги из зоны **J**. Как только ваш мех, патрулирующий эту зону, разберется с ними, он должен бежать в зону **H**, где его собрата терзают два клановских **Raven'a**. Пока он бежит, можете нанести по сражающимся малый удар артиллерии: если у вас в зоне **H** находится мех более 65 тонн массой, то это почти безопасно для него, и, с другой стороны, возможно, нанесет тяжелый урон клановцам. Подбежавший напарник из зоны **J** должен закончить бой в вашу пользу. И, конечно, обратите внимание, чтобы в точке **#2** не было сил противника — надеюсь, ваши мехи, охраняющие базу, выполнили свою задачу. Больше существенных препятствий перед **БМП** с заключенными мы не нашли, и желаем им приятной поездки.

Миссия пятая



Цель:

1) защищать здание штаб-квартиры.

2) защищать центр управления сенсорами.

3) защищать северную башню управления стационарными пушками.

4) защищать южную башню управления стационарными пушками.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Миссия покажется вам несложной, если у вас на руках хорошая коллекция различных мехов. Мы прошли ее с таким набором: **Atlas**, две **Catapult**, **Jagermech**, **Hunchback**, **Awesome** и разведывательный **Cougar**. В качестве общих рекомендаций напомним вам, что, во-первых, на базе есть ремонтный бокс, а, во-вторых, не обязательно защищать все четыре объекта — достаточно сохранить целой штаб-

квартиру.

Конкретные же советы таковы: сразу же после высадки бегите в зону А и отразите нападение нескольких **Firestarter'ов**. Не позволяйте им доб-



раться до ремонтного бокса! После их гибели бегите в зону **B**, там вас ожи-



дают с распростертыми объятиями группы **Hunchback'ов**, **Uller'ов** и **Cougar'ов**. Во время борьбы с ними держитесь ближе к стене — там у вас будет хоть какая-то огневая поддержка, благодаря периметральным орудиям.

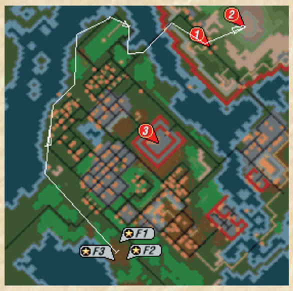
В то же время обратите внимание на северный вход базы — туда стучатся несколько легких танков. Пока они ломают ворота, подарите им малый удар артиллерии. Надеюсь, в мире ином им повезет больше.

Как раз к этому времени битва у южных стен должна закончиться. В вашу пользу, естественно. Очень надеюсь, что пока шел бой, кто-то из ваших противников проломил-таки стену хотя бы в одном месте. Если же этого не случилось — сделайте это сейчас — сей шаг позволит вам сократить путь остатков вашего отряда к ремонтному боксу. Отремонтировав все, что у вас осталось, выходите за пределы базы и вставайте под западную стену. Можете даже пройти немного на запад до тех пор, пока не наткнетесь на подразделение из двух **Catapult**, нескольких **Hunchback'ов** и ракетных установок. Здесь используйте оставшуюся огневую поддержку (в первую оче-



редь должны быть уничтожены ракетные установки). Постарайтесь сразу после атаки артиллерии отойти к стенам базы и не пропустить внутрь **Hunchback'ов**; если же это произошло, заманите их на территорию топливного склада и там взорвите. Потом добейте **Catapult'ы**.

Миссия шестая



Цель:

1) уничтожить здание администрации клана в точке ***#1***.

2) вывести силы в точку ***#2***.

3) Захватить центр управления сенсорами, расположенный в точке ***#3***.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Эта миссия — классический пример тяжелой атаки. Возьмите с собой **Refit truck**.

После высадки двигайтесь к северному побережью, затем на восток по кромке воды. Найдите мост, охраняемый двумя **Catapult**, и уничтожьте его. Почините свой металлолом и переправьтесь на другой берег, уничтожив ворота, затем БЫСТРО захватите башню управления ракетными установками — она северо-восточнее входа на базу, на холме. Снова отремонтируйтесь, потом используйте беспилотную камеру над точкой **#1**. Видали? Это вас встречают. Нанесите большой удар артиллерии по скоплению **Jagermech'ов**, затем уничтожьте малым ударом артиллерии скопление ракетных установок. Добейте выживших, заодно уничтожьте вторую башню управления ракетными установками — она чуть южнее штаб-квартиры. Живые есть? Опять ремонт, атака на штаб-квартиру, марш-бросок к вершине... Ха, думали все так просто? На вершине холма рядом с точкой **#2** были припрятаны **Mad Cat** и пяток тяжелых танков, плюс два **Hunchback'a**. Когда вы уничтожите их, миссия завершится.

P.S. Как вы уже догадались, центр управления сенсорами был вам нужен, как корове седло.

Кампания четвертая: «Линчпин»

Итак, подкрепление прибыло, а Дымчатые Ягуары видят в вас серьезную силу и бросают в бой своих лучших пилотов. Повеселимся! Задача кампании: вывести из строя несколько комплексов мобильных орбитальных пушек. Этим и займемся.

Миссия первая



Цель:

1) связаться с мехом Masakari в точке ***#1***.

2) уничтожить группу мобильных орбитальных пушек в точке ***#2***.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Все бы ничего, да только вот допустимый максимальный тоннаж миссии настораживает — 15 тонн. Могу вас, правда, порадовать: сопровождать к **Masakari** придется **БМП**, тоннаж которой не учитывается (слава Богу!). Ну, да ладно: в миссию с собой возьмите три **Swiftwind'a**. После высадки возьмите ОДИН **Swiftwind** и двигайтесь по указанному на карте маршруту. Дойдите до места, где вас попытаются атаковать **Aerotech spotter'ы** (большая поляна у входа в лес), и поиграйте с ними в собачку. При известной сноровке вы можете сделать так, что сначала один, а потом и второй **Spotter'ы** погибнут под собственными залпами {i4_1.bmp}. Теперь нанесите малый удар артиллерии по началу шоссе, уходящего в лес — оно заминировано. После взрыва мин ведите **Swiftwind** в лес и остановите его на пересечении шоссе и железной дороги. Не пройдет и трех секунд, как он попадет под поезд... Все, пожалуй, серьезные опасности кончились, ведите БМП тем же маршрутом, что и первый **Swiftwind**, а когда достигнете взорванного поезда, выходите на автодорогу, которая идет параллельно железным путям чуть южнее, и двигайтесь на восток. По дороге пара Элементалов попытается проверить у вас документы — не обращайте на них внимания. Переезжайте по мосту на тот берег и двигайтесь в направлении точки #1. А вот и **Masakari**! Красив? Хватайте его — и быстрее крошить те три легких танка, что только что пытались у вас его отнять! Нет! Не отдам! Уфф, как здесь кстати ремонтный бокс...

Описывать процесс разгрома несчастных орбитальных пушек, защищенных парой легких мехов, нам не хватит совести. Резюме очевидно.

Миссия вторая



Цель:

1) уничтожить семь из двенадцати грузовиков в конвое либо уничтожить все двенадцать (нереально...) — начальство оценит.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Очень простая миссия, особенно если знать несколько деталей. Например: на полуострове, что к западу от базы противника (туда направляется добрая половина грузовиков), находится парочка топливных контейнеров — вы увидите их, стоит вам только подойти к мосту. А дальше — буммммм!..

События будут разворачиваться так: вы направите к мосту мехов группы **#1**, предварительно послав малый залп артиллерии по грузовикам, пока они еще на базе (залп должен вывести из строя два грузовика). Как только грузовики переедут через мост, контейнеры должны быть взорваны, три-четыре грузовика они с собой заберут.

Теперь группа мехов **#3** должна пройти на юг по просеке до перекрестка дороги и, не обращая внимания на мехов сопровождения, уничтожить еще два грузовика. Семь насчитали? Ну, и слава Богу. За остальными гнаться смысла нет — слишком быстро они идут, да и клановцев в округе полно. В общем, переждите до конца миссии и скажите спасибо, что вам ее зачли-таки. Скромно? Зато — правда.

Миссия третья

Цель:

1) захватить здание штаб-квартиры вражеской базы в точке #1.

2) уничтожить все мехи противника на территории.

3) защищать все башни управления стационарными ракетными установками и пушками.

Огневая поддержка: два малых удара



артиллерии.

Доступны четыре сенсорных модуля.

Доступна одна беспилотная камера.

Высадились? Здорово, теперь оглянитесь! К слову: все мехи противника, которых вы видите, идут за вами и по вашу душу! Ну, ничего, воины Внутренней Сферы просто так не сдаются, они сначала пытаются убежать.

Двигайтесь на максимальной скорости по маршруту, обозначенному на карте. В зонах **A** и **B** уничтожьте топливохранилища, их взрывы сметут башни управления ракетными установками. Подойдя к базе, уничтожьте ворота и немедленно захватите башни управления оружием. Сразу за ними в ваши руки должны перейти ремонтные боксы (которые лучше тут же использовать по назначению) и центр управления сенсорами.

Теперь удержать базу будет проще пареной репы. И все мехи противника сами к вам за смертью придут. И вообще, воины Внутренней Сферы — очень храбрые люди.

Миссия четвертая



Цель:

1) захватить индустриальные комплексы в районе точки ***#1***.

2) защищать индустриальные комплексы.

3) уничтожить все силы противника.

Огневая поддержка: один большой удар артиллерии.

Стойте! Нет! Не надо сразу после высадки лететь к точке **#1** в надежде оказаться рядом с индустриальными комплексами быстрее сил Клана — из этого ничего не выйдет. По времени вас никто не ограничивает — вот и давайте поиграем в партизан.

По маршруту, показанному на карте, двигайтесь к зоне А, через мост (не забудьте взорвать его за собой) и чуть на север. Там находится заброшенная база, построенная прямо-таки под ваши нужды — ремонтный бокс и большие стены. Вот отсюда и начнется ваша партизанская практика. Раскладывать сию миссию по шагам в общем-то бесполезно, и мы дадим вам только общие рекомендации.

Весьма ощутимые результаты может принести засада в зоне **B** — окопавшись там, вы сильно уменьшите количество мехов, которых придется выманивать непосредственно с территории индустриальных комплексов. Да-да, выманивать — именно этим вам и придется заниматься большую часть миссии. Когда вы поймете, что в зоне **B** больше ловить некого, подлечите свой металлолом и начинайте кратковременные атаки из зоны **C** — в этом районе клан разместил очень много легких мехов. В это же время можно, пробравшись одним мехом в зону **D**, издалека подорвать топливохранилище, находящееся на западной границе базы противника... Одним словом, огромные возможности для творчества.

Когда на базе останется только один мех — защитник и группа легких танков, они предпримут попытку уничтожить оба индустриальных комплекса, и уж тут вы времени не теряйте, бегите и громите врага, пока он занят. Комплексы должны выжить, учтите! Здесь же используйте арт-поддержку (осторожно). После того, как все противники в пределах видимости будут уничтожены, захватите индустриальные комплексы и провозгласите себя победителем.

Миссия пятая



Цель:

1) уничтожить все мехи противника.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, четыре больших удара артиллерии.

Доступно два сенсорных модуля.

Итак, Дымчатые Ягуары бегут, мечтая спасти хоть что-то из того, что оставалось у них в этом регионе. Вы хотите им помешать. Заяц-Волк, Заяц-Волк, Заяц-Волк...

Разместите преимущественное количество мехов в группах высадки **#1** и **#2**, а в группу **#3** поместите только одного легкого быстроходного меха. Сразу после высадки двигайтесь им к мосту и повесьте там табличку «МОСТ СЛОМАН». Ну, а чтобы вам поверили, нанесите по нему большой удар артиллерии и сами уходите на север, по указанному маршруту, в зону **B**. В это же время одним мехом из основной группы не поленитесь дойти до зоны **A**, дабы, во-первых, отыскать там башню управления ракетными установками, а, во-вторых, разведать местоположение топливохранилищ. После того, как эта информация получена, все собираются в зоне **B**.

Сначала на эту территорию нанесут визит несколько **Cougar'ов** с востока, потом несколько **THOR** и **Jagermech** с запада — из них уйти живым из зоны **B** не должен НИКТО (активно используйте артиллерию, оставьте только один малый удар). По нашим расчетам, где-то в конце боя в зону **A** (как раз в район расположения топливохранилищ) должны войти несколько **Catapult**. Последний припасенный вами малый удар артиллерии должен сделать свое дело (топливо всех марок и всех времен взрывается и горит замечательно).

Миссия шестая

Цель:

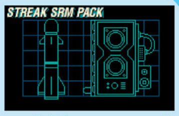
1) уничтожить мобильную орбитальную пушку ***АЛЬФА***.

2) уничтожить мобильную орбитальную пушку ***БЕТА***.

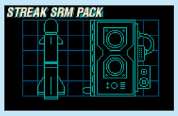
3) уничтожить мобильную орбитальную пушку ***ГАММА***.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Эта миссия проходится просто грубой

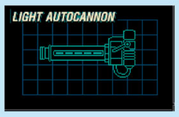


ние: 2.00, радиус действия: ближний. Самонаводящиеся.

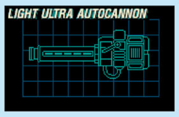


Long range missile pack
Скорость перезарядки: 10 с, повреждение: 1.25, радиус действия: дальний. Самонаводящиеся.

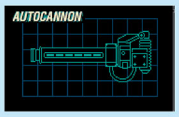
Огнестрельное оружие



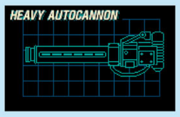
Light autocannon
Скорость перезарядки: 2 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



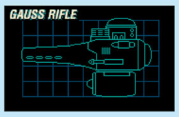
Light ultra autocannon
Скорость перезарядки: 1.33 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



Autocannon
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 6.00, радиус действия: средний.



Heavy autocannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 15.00, радиус действия: ближний.



Gauss rifle
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 7.50, радиус действия: дальний.



силой. Да, **Refit truck** прихватите, пригодится.

Сначала идем на юг, к точке **#3**. По дороге выжигаем пару-тройку вражеских **Atlas'ов** и пяток танков. Чинимся, идем и взрываем мобильные орбитальные пушки.

Оттуда возвращаемся на начальные позиции, в зону высадки. Теперь идем на северо-восток, прямиком по лесному коридору в красиво расставленную засаду, к услужливо приготовленным бензовозам... Бум! Всем больно и обидно, уцелевших добиваем, орбитальные пушки взрываем, чинимся. Теперь идем на остров по указанному маршруту. Угадайте, что мы делаем там?

Кампания пятая: «Куттрот»

Итак, наши главные силы на подходе, Ягуарам плотно наступили на хвост, и битва идет не на жизнь, а на смерть. Несмотря на почти полный разгром клана, выстоять против него все еще нелегко, поэтому для нанесения последнего решающего удара Внутренняя Сфера должна высадить свои основные силы. **Цель кампании** — обезопасить космопорт для высадки наших сил и сделать ее наиболее безболезненной.

P.S. В этой кампании мы бы не рекомендовали вам использовать в боях мехи внутренней сферы — они слишком слабы по сравнению с трофейными клановскими **Timber Wolf'ами**, **Loki** и **Thor'ами**, которых у вас должно быть уже достаточно для того, чтобы использовать при прохождении миссий.

Миссия первая



Цель:

*1) сопроводить капитана Наирна в его **Atlas'е** к зоне высадки.*

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Итак, некий дружественный капитан с небольшим отрядом попал в опал и теперь пытается выбраться живым, а мы ему в этом помогаем.

Как ни странно, миссия очень похожа на предыдущую по стилистике прохождения. К чему бы это?

Сразу после высадки двигайтесь по указанному на карте маршруту, не обращая внимание ни на сопротивление Ягуаров (да его там почти и нет), ни на состояние капитана Наирна — он идет автономно. Подходим к южной стене базы, делаем в ней небольшую дырочку (ровно такую, чтобы прошел пяток штурмовых мехов), заходим внутрь. На базе захватываем башни управления стационарным оружием, башни управления воротами, добиваем защитников (если к этим строкам еще остался кто живой) и идем прикрывать капитана. Помните миссию по спасению заключенных из лагеря «повторного образования»? Капитан идет так же, как двигалась **БМП** с зеками — быстро, тупо и руководствуясь чем-то своим. Поэтому всю дорогу с капитаном надо быть осторожней: он пытается пристрелить каждого врага, которого видит. Но в целом процесс сопровождения капитана Наирна никаких проблем не принесет.

Миссия вторая



Цель:

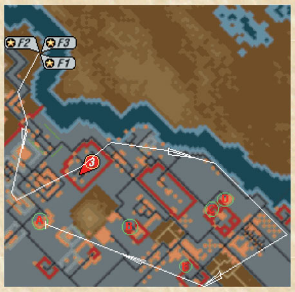
1) уничтожить все клановские мехи в пределах карты за пятнадцать минут.

Огневая поддержка: нет.

Миссия обещает быть сложной. Честно говоря, когда мы прошли ее, у нас в запасе оставалось всего секунд десять. Итак, на территории карты всего восемь мехов. Не забудьте **Refit truck** (разместите его со второй группой сил). Еще: мы использовали преимущественно огнестрельное вооружение.

Итак, после появления на карте группа **#2** движется по указанному маршруту, переходит через мост и натыкается на **Madcat**. Тот отступает через город. Не стоит бросаться догонять его сломя голову, сначала уберите двух **Hunchback'ов**, устроивших в городе засаду. Починитесь и накройте **Madcat**. За это время группа **#1**, двигаясь по лесу, успевает вывести из строя двух тяжелых мехов и идет к точке соединения отрядов. Осторожно: поле к югу от базы простреливается насквозь, да еще и заминировано кое-где. После соединения сил ваши мехи переходят мост и атакуют базу и ее обитателей (два тяжелых меха). Затем кратковременный ремонт и... на север, с максимальной скоростью. Там, у края карты, вас ждет **Masakari** — большой и красивый. Добейте его без пощады.

Миссия третья



Цель:

1) уничтожить все силы врага в этом районе.

2) захватить все четыре нефтевышки.

3) захватить здание штаб-квартиры клана.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.

Миссия достойного уровня сложности, мы не уверены, что вы пройдете ее с первой попытки. Фактически, нам будет очень сложно дать вам подробные рекомендации, но мы попробуем.

Топливные баки (из которых, в общем-то, и состоит большая часть карты) нужно уничтожать — в них прячутся умные добрые враги. Умные — потому, что прячутся, а добрые — потому, что в баках. Не нужно убивать всех врагов — достаточно взорвать один бак.

Теперь о том, чего делать не стоит. Не стоит, к примеру, взрывать баки, находящиеся по периметру нефтевышек (надо ли объяснять, почему). Не стоит взрывать баки в непосредственной близости от себя самого (тоже понятно). И еще: не стоит сразу после того, как вы увидите одну из нефтевышек, ее захватывать.

Итак, атакуйте базу. Предварительно уничтожьте ряды баков напротив стен (если не сделать этого сразу, то потом этим могут воспользоваться ваши враги в самый неподходящий момент). Захватив башню управления ракетны-



ми установками, идите на юг, взрывая к чертовой бабушке все, что видите — это приносит неплохие результаты. Когда вы окажетесь к западу от базы,



расположенной в точке **#3**, меняйте курс и идите в атаку. Защита базы — ракетные установки по внутреннему периметру — легко выводится из строя взрывом таких же, как и везде на карте, баков. Как ново, как оригинально! После этого уничтожается па-



ра танков (если их не сдуло взрывом), захватывается центр управления сенсорами, ремонтный бокс и штаб-квартира. Ремонтный бокс нужно сразу же использовать по назначению. Пока ваши оловянные солдатики чинятся, нанесите удары артиллерии по точкам **B** и **C**. После ремонта покиньте базу и



двигайтесь по указанному маршруту, по побережью. Все встреченные вами противники должны быть уничтоже-



ны. Прежде чем начать атаку на базу **E**, сосредоточьтесь: после первых же выстрелов в индустриальную зону явится пополнение Дымчатых Ягуаров. Немедленно уничтожьте трех мехов, проникших в зону с юго-востока; в это же время нанесите малый удар артиллерии в зону **D**, дабы обезвре-



дить невесть откуда взявшегося **Masakari**. Только теперь добивайте обитателей базы **E**.

После их уничтожения обшарьте карту, дабы не оставлять там неоткрытые черные пятна, и только тогда начинайте захват вышек. Делайте это так: у каждой из них поставьте меха или двух и только потом производите экспроприацию. Теперь вам будут противостоять лишь небольшие (если не сказать: маленькие) группы экстремистов. Когда вы уничтожите их (нам, к примеру, это не составило особого труда), миссия закончится.

Миссия четвертая



Цель:

*1) уничтожить башни контроля **ВВС**.*

*2) привести отряд в точку **#2**, при этом артиллерия не должна пострадать!*

Ограничение по времени: 20 минут.

Огневая поддержка: нет.

Итак, мы сопровождаем артиллерию по пути к новой позиции. Леса кишат врагами, а территория, куда нужно привести артиллерию, контролируется бомбардировщиками. Ну, а бомбардировщики, в свою очередь, контролируются тремя башнями. Стало быть, башни нужно уничтожить в первую очередь.

Эту миссию следовало бы назвать «адреналино-партизанно». Здесь нужно все делать очень быстро и четко. Одна единственная общая рекомендация: избегайте контактов с врагом всеми силами. И **Refit truck** не забудьте.

После высадки ОЧЕНЬ БЫСТРО двигайтесь по маршруту, указанному на карте. Лес не обходите, это чревато новой схваткой и потерей времени. Выжигайте его. Если все будет в порядке, то вам грозит одна-единственная схватка с горным патрулем: **Catapult** и легким танком. Приведите технику в порядок и бегите к точке А. Там оставьте артиллерию и **Refit truck**, а сами уходите в горы. Избегая попадания в эпицентры бомбовых ударов **Aerotech**, двигайтесь к первой башне. По дороге уничтожайте все замаскированные стационарные ракетные установки — для того, чтобы расчистить путь артиллерии. Прежде чем уничтожить башню, уберите все, что ее защищает — ракетные комплексы, легкие танки, мобильные ракетные установки. После уничтожения первой башни противник атакует вас отрядом мехов **Cougar**. После их уничтожения займитесь башней, находящейся в районе точки **#2**. Вокруг нее так же не должно уцелеть ничего из защитных систем — ведь там будет стоять артиллерия, которая в ближнем бою беззащитна. Затем уничтожьте третью башню — самую северную. Ее защитные системы можно не трогать — артиллерия им не достать.

Ее, родимую, тем временем надлежит в темпе вальса отправить по направлению к точке **#2** и неплохо бы выслать пару мехов (из тех, что сохранились получше) для прикрытия тылов — есть небольшая вероятность, что к этому времени до артиллерии попытаются добраться. После того, как артиллерия займет боевую позицию, миссия будет успешно завершена и занесена в ваш послужной список.

Миссия пятая



Цель:

*1) уничтожить энергетический комплекс **АЛЬФА**, расположенный в точке **#1***

*2) уничтожить энергетический комплекс **БЕТА**, расположенный в точке **#2**.*

*3) уничтожить энергетический комплекс **ГАММА**, расположенный в точке **#3**.*

Огневая поддержка: шесть малых ударов артиллерии, четыре больших удара артиллерии.

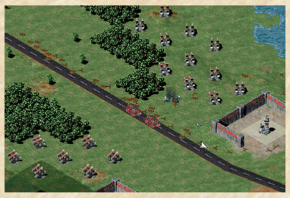
Итак, мы почти подобрались к последнему оплоту Дымчатых Ягуаров — космопорту. Но, прежде чем нанести удар по этому комплексу, руководство решило вывести из строя основные энергетические станции, снабжающие системы защиты и связи космопорта. Этим-то мы и займемся. **Refit truck** не забудьте.

Сразу после высадки идите к точке **#1**. Количество защитников невелико, наши в тельняшках... Короче говоря, в скором времени вашему взору предстанут несколько генераторов и центр управления сенсорами, обнесенные аккуратным бетонным заборчиком. Проведите ремонт, затем захватите ТОЛЬКО центр управления сенсорами, и... ждите. Не пройдет и минуты, как к вам в гости наведаются два Masakari. Справиться с ними, как вы понимаете, несложно, особенно если взорвать перед их тупыми носами



топливохранилище, расположенное неподалеку от точки **#1**.

Теперь вернитесь к генераторам и уничтожьте два из трех (не все!). Затем отправляйтесь по маршруту, указанному на карте, к точке **#2**. Гмм... доходим до северо-восточного угла карты, ломаем несколько тяжелых танков, идем на юг... Нашли? Хе-хе! Если нашли, то вы знаете, о чем я говорю. ПОЛЯ стационарных ракетных установок. Их надо бы к рукам прибрать... Две башенки управления расположены друг напротив друга относительно дороги, легкий мех вполне успеет добежать и захватить сначала одну, а потом и вторую. Теперь (если



он еще может ходить) поднимитесь им на ярко-коричневый холм — с него доступен великолепный обзор. В районе точки **#2** нас, оказывается, поджидают две группы **Uller'ов** — по каждой надо нанести по одному удар артиллерии. Затем такой же удар надо нанести по мосту А. Все, переводите всю группу к точке **#2**, добивайте выживших, взрывайте генераторы (все). Воу, рядом еще и ремонтный бокс! Прямо рай на земле.

Починились? Все, собирайте манатки. Через две минуты всей группе приказано быть в районе точки **#1**. Дошли? Оставьте здесь одного меха, а сами идите к точке **#3** — через мост и на юг. Подходя к базе, постарайтесь не обращать внимания на огонь противника (он там будет просто зверский) и выведите из строя генераторы. В этом вам помогут остатки артиллерии.

После уничтожения генераторов в точке **#3** выведите из строя последний генератор в точке **#1** — у вас для этого там мех припасен. Все, основная база осталась без электричества, придется в котельную идти...

Миссия шестая и последняя



Цель:

1) вывести из строя или захватить башни управления периметральными стационарными системами обороны.

2) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке #2.

3) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке #3.

4) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке #4.

Ограничение по времени: 35 минут.

Огневая поддержка: три больших удара артиллерии, три малых удара артиллерии.

Эх, играй, гармонь! Держитесь, Ягуары! Грядет ваш разгром! А нам грядет подкрепление! Только э... А оно не может сесть, гражданин начальник! Не может сесть на планету Порт-Артур наше подкрепление, потому что Дымчатые Ягуары разместили на территории космопорта последние орбитальные пушки. Ну, так что ж теперь, детишек без праздника оставить?!

Праздник состоится. Если руководство в вашем лице будет умело действовать.

Итак, давайте подбирать кадры. Я не имею в виду пилотов; в этой миссии будут задействованы те, кто выжил и дожил. А вот мехов нужно подобрать как следует.

Вот где вы реально прочувствуете эффективность, с которой прошли предыдущие миссии! Если вы бились, так сказать, словно тигр, то у вас на руках вполне может оказаться набор, с которым в последнюю миссию вошли мы: шесть **Masakari**, **Cougar** с разведывательным оборудованием, четыре **Swiftwind'a** и **Refit truck**. Ну, а если вы тянули с горем пополам, ломали собственную технику и гробили пилотов, то, возможно, вам придется использовать какой-нибудь **Centurion**, **Catapult** и **Commando** — больше ни на что денег не хватит. Скажем честно: вариант с тигром предпочтительней.

После появления на подступах к базе соберите в большую кучу своих **Masakari** и идите по маршруту, указанному на карте, в сторону точки **#1**. В лесополосе придется прожечь небольшое окошко, но это мелочи. Выходите на дорогу. Как вы поняли, мы находимся напротив главного входа в космопорт. Подступы к нему заминированы, и до недавнего времени безболезненно пройти внутрь можно было только по этой самой дороге. Но вот беда: узнав о вашем приезде, Ягуары решили исключить этот вариант и обезопасили себя огромным ракетным комплексом: более 50 установок по всему периметру базы.

Но нет, нас такими пустяками не возьмешь! Против нас Клиффорд ставить надо! Нет его у Ягуаров? Ну, вот и замечательно. Кстати, мы давно подумывали, как бы приобрести в личную собственность полсотни ракетных установок, да подешевше...

Двигайте на место, где сейчас находятся ваши **Masakari**, все остальные юниты. Пока они выходят на позицию, хватайте **Masakari** и, используя запатентованный в 1242 году немецко-фашистскими захватчиками тактический прием «Свинья», бегите через заросли ракетных установок на восток, вышибайте на бегу кусок стены



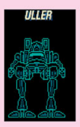
(не задерживайтесь — ракетные установки сделают из вас котлеты), проходите в проем, ломайте вторую стену, что напротив первой, и... Зона А! Вот они, на ногу намотаны, башни управления этими ракетными установками! Взяли? Теперь гоните туда срочно **Refit truck** и все остальное. Пока идет ремонт, прогоните в разных направлениях — одну на восток, одну на север, одну на юг — **Swiftwind'ы** — они заплатят своими ма-а-ленькими жизнями за вашу компетентность в обстановке перед финальной атакой. Обстановка прояснилась? Отлично. Берите всех, кроме **Refit truck**, и идите по отмеченному на карте маршруту в зону В. Там вас встретит обилие мехов **Vulture**, но вам ведь не привыкать... Теперь аккуратно ломайте стену, выводите из строя местный генератор энергии стационарных пушек... Ву а ля! Взрывайте орбитальные пушки, только НЕ ЛЕЗЬТЕ В ГЛУБЬ БАЗЫ. Там вас только и ждет такой отряд, что ... Не влезай — убьет.

Возвращайтесь в зону А (тем же путем). Оттуда идите по указанному маршруту к точке **#2**. В районе зоны С на вас нападет отряд **Cougar'ов**, один **Masakari** и несколько мехов **Thor**. В этом бою нужно использовать все подручные средства (в том числе артиллерию и местный склад топлива, который больше никому не понадобится). Прорвались? Подгоните **Refit truck**, починитесь, идите дальше по маршруту на восток, затем сверните по стене на юг. Отыскав локальный генератор энергии, уничтожьте его, затем ломайте стену и взрывайте орбитальные пушки в точке **#2**. На шум прибегут **Madcat** и **Masakari**, но ведь их всего двое... После боя по необходимости посетите местный ремонтный бокс (на него-то вы наткнетесь обязательно) и выходите через пролом в стене на свет Божий.

Соберитесь с силами — финальный рывок. Бегите по указанному на карте маршруту на восток, к точке **#4**. Не обращайте ни на кого внимания, прорывайтесь к орбиталкам. Пара мехов не дойдет, выжившие концентрируют внимание на орбитальных пушках, артиллерия помогает... Ура-а-а-а-а-а-а! Салют. Ух!

Если вы дошли до этого места, то для вас игрушка закончилась. Мы поздравляем вас и надеемся, что наши советы и рекомендации вам помогли, а напоследок... Попробуйте еще раз пройти **MechCommander**. Хе-хе.

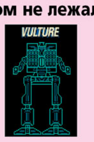
Трофейные мехи



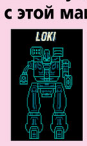
Uller
30 тонн, легкий, 11 м.
Хорошая машина для начальных миссий. Очень быстрая, довольно крепкая.



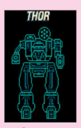
Cougar
35 тонн, легкий, 11 м.
Идеальный разведчик, Raven и рядом не лежал.



Vulture
60 тонн, тяжелый, 14 м.
Очень опасен на начальных уровнях. Ни у одного легкого меха нет и шанса уцелеть при встрече с этой машиной.



Loki
65 тонн, тяжелый, 16 м.
В одиночку не представляет особой опасности, но даже небольшая группа таких мехов может с легкостью уничтожить почти все что угодно.



Thor
70 тонн, тяжелый, 16 м.
Прямо-таки мобильная артиллерийская установка — в оригинальной конфигурации оснащена огнестрельным оружием, и при этом очень быстрая и маневренная. Этот мех вам понравится.

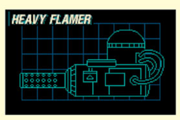


Mad cat
75 тонн, тяжелый, 15 м.
Если в течение игры у вас появился этот мех, значит вы лучший. Такого живым не возьмешь. Смертельно опасен.



Mazakari
85 тонн, штурмовой, 15 м.
Это да. Продайте Atlas, он вам больше не нужен.

Спецсредства

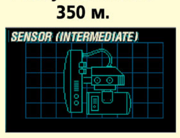


Heavy flamer
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 5.00, радиус действия: ближний. Нельзя отнести ни к одному из стандартных видов вооружения - стреляет отработанной плазмой реактора, перегревает противника.

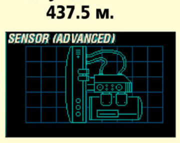
Радарные установки



Sensor (basic)
Радиус действия: 350 м.



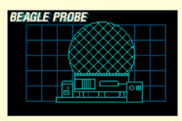
Sensor (intermediate)
Радиус действия: 437.5 м.



Sensor (advanced)
Радиус действия: 525 м.



Guardian ECM
Радиус действия: 525 м. Устройство, уменьшающее радиус действия активных вражеских радаров вдвое.

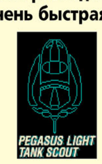


Beagle probe
Устройство, позволяющее всей вашей братии засекать выключенные мехи противника. С его помощью часто можно обнаружить вражеских мехов в засаде прежде, чем они обнаружат вас.

Кроме мехов, в игре существует несколько других видов транспортных средств, вот они.

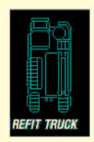


Swifting scout car
Вес: 5 тонн, тип: легкий, скорость: 21 м/с, очень слабая броня. Безоружная разведмашинка. Очень быстрая.



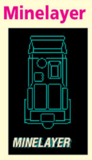
Pegasus Light scout tank
15 тонн, легкий, 21 м/с, слабая броня.
Ошибка генетики. Кому он нужен — не понимаем.

Refit truck
35 тонн, легкий, 18 м/с, слабая броня.



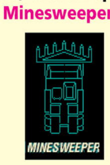
Самый полезный юнит — мобильный ремонтный бокс. Его жизненные ресурсы истощаются по мере использования; чем чаще вам приходится ремонтировать своих мехов, тем быстрее умирает Refit truck.

Minelayer



40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня.

Minesweeper



40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня. Миноукладчик и автотральщик. За всю игру мы ни разу ими не воспользовались.

Олеся **ЛАСКОВА**,
Александр **ЧЕРНЫХ**

СИ

— А что нужно делать в этой игре?

— В ней нужно жить!

Когда ты еще козявка, не наезжай ни на кого, в особенности на тех, кто тебя может легко догнать и наподдать! Да и вообще старайся не выделяться!

Если вам

не нравятся игры, единственным занятием в которых является беспорядочная стрельба, если вы не понимаете создателей, в играх которых один человек может уничтожить отлично укрепленную военную базу с тысячью обитателей, но, несмотря на это, вы любите высокую скорость и мощное вооружение, то эта игра для вас. Итак, на повестке дня игра Калининградской компании К-Д Лаб. ВАНГЕРЫ.

Данная игра представляет собой удачный симбиоз трех жанров: Action, Quest и RPG. Сами авторы называют подобное сочетание Exploring, ратуя за развитие этого редкого игрового направления. Посудите сами: сильно военизированный автосимулятор с видом сверху с возможностью абсолютной свободы действий и перемещения по мирам, а также торговлей с их обитателями плюс к этому возможность развития своего героя по нескольким параметрам, сильно влияющая на прохождение игры. Лично я такое сочетание вижу впервые.

Также определенной группе игроков понравится, что в игре очень силен элемент реализма. Впрочем, другой группе игроков это может абсолютно не понравиться, но и тем не менее:

Во-первых, очень правдоподобно прописано поведение мехоса на дороге. Каждый мехос имеет свои параметры подвески и двигателя, а, значит, и ездит по-своему (динамика разгона, поведение на дороге и бездорожье). К этому также добавляется учет веса вооружения и расположения оного на мехосе. Так, тяжелая пушка, поставленная на крышу Железной Тени, превращает ее на поворотах в некое подобие ваньки-встаньки. Кстати, все объекты в игре трехмерны и различны по внешнему виду, а, значит, вы всегда будете знать, кто и с каким вооружением на вас едет. Причем вид навесного оружия подобран таким образом, что перепутать даже самое похожее (махотин и горб) просто невозможно. То же самое можно сказать и о различных предметах, лежащих на поверхности.

Во-вторых, любой вангер, управляемый компьютером, имеет такой же ограниченный запас вооружения, как и вы, и можно быть уверенным, что если на его мехосе висит обычный Горб генератор, то максимальное число выстрелов с его стороны будет равно пятидесяти. С другой стороны, надо понимать, что посланный за вами вдогонку киллер ничего, кроме вооружения, на борту может и не иметь. А, значит, количество зарядов в его мехосе может возрасти в несколько раз!

Заканчивая обсуждение реализма, надо обратить внимание на то, что и обитатели эскейвов ведут себя в полном соответствии с реальной жизнью. Для начала надо твердо уяснить себе, что на этот раз вы не единственный спаситель всего живого, а всего лишь один из многих соискателей на эту подчас «почетную» должность. А, значит, для того, чтобы вас заметили, придется попотеть. Выполнение табутасков, участие в ритуальных гонках и многое другое — вот, что поможет вам подняться вверх по запутанной иерархической лестнице Цепи миров.

AI

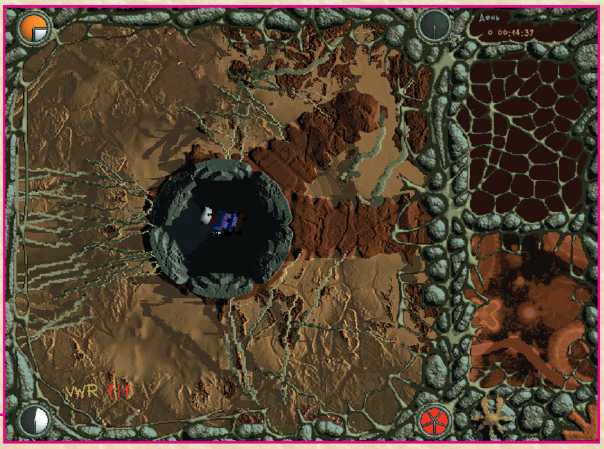
Как вы уже знаете, в игре принимают участие вангеры трех различных биосов (теперь уже точно знаете). И их различия заключаются не только в цвете мехоса, как может показаться на первый взгляд. Каждый из биосов обладает своим, присущим только ему, характером. Так, к примеру, элиподский вангер жаден по натуре, а посему никогда не начинайте собирать предметы с поверхности в пределах его видимости — бой неизбежен. С другой стороны, бибураты — вояки до мозга костей. И искать логику в их действиях очень легко: «Всяк, кто едет мимо меня — враг мой» — вот примерный вариант их стиля поведения. И, наконец, цыксы. Эти бедные создания были от природы наделены совсем уж странными мозгами с абсолютно искривленной логикой. Пример. Едете вы спокойно, никого не трогаете и тут вдруг за вами увязывается вангер от цыкс. Едет тихо, мирно и, в принципе, не мешает, но как только вы попробуете начать от него отрываться — весь его боекомплект в мгновение ока окажется в борту вашего мехоса.

Но если и есть то, что объединяет всех вангеров вне зависимости от расовой принадлежности, так это их поведение во время боя. И здесь AI проявляет себя во всей красе.

Во-первых, никто просто так не полезет на вас в лоб (ну, за исключением бибуратов). Противник будет всегда пытаться выйти из зоны обстрела, дабы обойти сзади и начать приятный для всех, конечно же, кроме вас, процесс вашего уничтожения без всякого риска своему существованию.

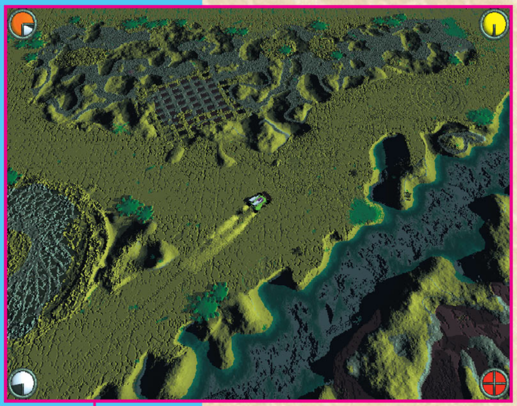
Во-вторых, они не будут пытаться до последнего момента своей жизни убить вас (опять же за исключением бибуратов). Как только вангер почувствует, что его мехосу грозит реальная опасность уничтожения, то в следующий момент вам останется только наблюдать его заднюю часть, на полной скорости уходящую в сторону ближайшей ремонт-станции. При этом он будет продолжать усиленно отстреливаться из кормовых орудий типа биббанозы. Однако не стоит считать, что он про вас забудет. Как бы ни так. Как только броня будет восстановлена, он тут же снова бросится на поиски врага, заехав по пути на подзарядку оружия.

Кстати, об оружии.



Вход в ВигБу

Валютно-бибовая система или «Давить!»



Газ в пол! Лечу-у... а куда, не знаю...

Любой человек, мало-мальски разбирающийся в экономике, будет поражен, услышав о денежной системе в Вангерах! Дело в том, что местная валюта, жуки-бибы (прошу обратить внимание, что не бибипы!), ползает по поверхности миров, нарушая все устои экономической науки. Так вот, эти жуки мило хрустят, раздавливаемые колесами мехоса, и при этом добавляют немного денег в вашу копилку. Правда, охотой на бибов заработать на что-нибудь стоящее практически невозможно, но все же - это неплохая прибавка к пенсии.

Бибы бывают трех, хотя нет, даже четырех, видов: обычные бибы - за них в вашу копилку прибавится по одной условной единице (которая называется также биб) за каждого задавленного; коричневые — за них дадут уже по 10 единиц; золотые бибы — элита, за них вам набавят по 100 у. е. за штуку! Если вы едете по миру и вдруг увидите вдруг золотого биба, немедленно бросайтесь на него - сто денежных единиц у вас уже в кармане (не путать с настоящим Карманом). Иногда за одну поездку от Подиша к Инкубатору можно заработать тысячу-две бибов, что в начале игры очень даже неплохо. Да, чуть было не забыл про четвертый вид — это перегретые красные бибы, что иногда выпадают из проезжающих мимо мехосов, но подробнее о них чуть позже... в главе оружие.

В начале игры не приближайся к бибуратским вангерам (на оранжевых мехосах) — они очень агрессивные!

Оружие и приспособления

Оружие в игре бывает наступательное (основная часть), оборонительное (одна штука), терминаторы (две штуки) да есть еще и специальное. Однако все по порядку.

Махотин. Существует в двух видах: маленький и большой. Урон 5/10 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Самое слабое вооружение. Обладает только одним огромным преимуществом - можно зарядить в каждой луже. Главное: окунуться в оную с головой. К наличию вектора равнодушен.

Горб генератор. Также есть маленький и большой. Урон 13/26 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Заряжается либо на специальных горб-станциях, либо, в некоторых случаях, на сломанных станциях. Может работать совместно с Вектором. В отличие от Спитл системы стреляет непосредственно во врага.

Спитл система. Одно- и трехствольная. Урон 30/60 ед. Боекомплект ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет ракетами (Пупки либо Окорока), которые надо покупать в магазине. Возможно использование совместно с Вектором, однако если для Пупков это актуально, то Окорока самонаводящиеся от природы.

Кратест мортира. Урон 200 ед. Боекомплект также ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет снарядами типа «Болтун». Использование Вектора не влияет на стрельбу — летит всегда прямо, недалеко и очень медленно.

Биббанозная блокада. Урон 5 ед. Боекомплект ограничен количеством бибов (тех, что деньги). Стреляет ими же (те самые - перегретые). Единственный тип вооружения, стреляющий назад без использования Вектора. Хотя урон от попадания невелик, но отбрасывает ох как далеко.

Терминатор «Выползок». Урон 10 ед. Предназначен для установки в отдельный слот (одна коричневая «сота»). При выстреле - зарывается под землю и ползет в сторону противника.

Терминатор «Овод». Урон 15 ед. Вставляется аналогично предыдущему. При выстреле из мехоса вырывается рой. Нападает на все пролетающие или высоко едущие объекты.

Вектор. Приспособление, позволяющее наводить некоторые типы оружия на цель. При этом выделенный объект заключается в светящийся круг.

Кротриг. Если вам надо побывать под землей, то купите кротриг. Куча бибов из закрытых секреток и море удовольствия от вида бесплодных попыток очередного киллера добраться до вас обеспечены. Единственный повод для беспокойства — терминаторы типа «Выползок».

Коптериг. Устройство для полета. Как и все прочие риги, имеет особенность разряжаться в самый неподходящий момент. Так что имеет смысл постоянно следить за указателем справа наверху экрана. И при уменьшении желтой части до четверти круга — мчаться в сторону ближайшей риг-станции.

Каттериг. Устройство для плавания. В остальном аналогично коптеригу.

Глюк. Хреновина, предназначенная для частичной автоматической починки вашего мехоса. Незаменима для «разборки», которая слегка затянулась.

Выполняя задание, не отвлекайся по мелочам — провалишь!

Неумелому вангеру лучше не ездить в воду — утонешь! Да и вообще держись дорог, козявка!

Действие артефактов или «Лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным»

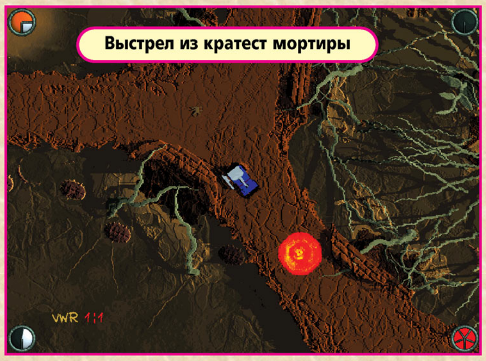
На секретных мирах и в тайниках четвертого уровня (что это такое, расскажу ниже) можно найти уникальные и очень ценные артефакты, обладающие специальными возможностями. Некоторые из этих «юников» просто необходимы для успешного завершения игры, а остальные способны сильно облегчить вашу далеко не легкую жизнь на просторах Унивангa. Эти артефакты распределяются случайным образом в начале игры, и поэтому невозможно заранее предугадать, где какой из них будет находиться на этот раз. Точно известно лишь одно: четыре из них раскиданы по секретным мирам, а один — в тайнике.

Далее приведем перечень всех артефактов в игре и их функций.

Механический Мессия. Основное его предназначение — переводчик; именно он поможет вам понять язык обитателей загадочного Трилла. Но есть еще масса других полезных функций: Мессия может создавать вокруг вашего мехоса смертельное кольцо огня, только будьте осторожней, этот огонь действует и на вас! Можно еще трансформироваться в биба и забираться в любую щель или прятаться таким образом от охотников за вашим скальпом. С помощью Механического Мессии можно становиться невидимым, вначале это немного неудобно, но если привыкнуть, то можно будет избегать многих опасностей. Мессия еще умеет отлично пускать волну, сшибающую оружие со всех в округе. Наконец, есть функция Счастливчик, но ее попробуйте сами.

Начертатель. Главной функцией этого артефакта является предоставление доступа в заблокированный эскейв на Икспло-Спобс. Но, как и Механический Мессия, он обладает множеством «побочных» функций. С помощью Начертателя можно ставить барьер, отражающий любое оружие, можно прятаться глубоко под землю, можно даже уменьшаться до размеров раффы. Есть также функции полета, приманивания бибов и даже временного развоплощения! В отличие от Мессии, имеющего характер скорее агрессивный, Начертатель - это защитный девайс, который поможет пережить массу опасных моментов без единой царапины на броне вашего мехоса.

Способ 83+. Эта практически бесценная вещь позволяет вам мгновенно переместиться в любой мир, не используя коридоры и не расходуя при этом заряды Спирали. Способ еще называют портативным Коридором в трюме мехоса — и это верно! Что проще: доехать через 2-3 Коридора до нужного места, а потом еще искать зарядку Спирали или просто парой легких кликов мышкой выбрать в меню точку назначения и переместиться туда, куда требуется? Также Способ может вытащить вас из некоторых неприятных ситуаций, например, заряды Спирали на нуле, а в том мире, куда вас занесло, нет станции для подзарядки. Способ может спасти и от верной гибели, когда брони уже почти не осталось, да и энергии уже нет, а по вашу душу несется Мамочка с тремя Спитлами.



Выстрел из кратест мортиры

Есть только одно «НО» у Способа: он доставляет Вас только на те миры, доступ к которым у Вас есть, именно поэтому Способ пока не стал панацеей от всех бед.

Бут Сектор позволит вам завести себе несколько мехосов. Делается это так: нажатием пары кнопок в контрольной панели вы переноситесь со всеми денежками из мехоса в ближайший эскейв, где можно прикупить себе еще одну машину. Потом Бут Сектор позволит «прыгать» между созданными парками мехосов, правда, только в пределах одного мира. Но будьте осторожны, переходя из одного мехоса в другой: оставленная без присмотра колымага не сдвинется с места и станет легкой добычей для проезжающих мимо вангеров. Оставлять машину лучше всего в каком-нибудь укромном и тихом местечке, где не часто ступает «нога» ваших коллег-колесников.

Пилот. Он является именно тем артефактом, который, как уже было сказано, лежит не на секретном мире, а в тайнике. Вот его-то, как раз, находят реже всего! Пилот — это артефакт для ленивых... Когда вы выбираете

цель вашей поездки в его менюшке, то включается AI, и мехос сам едет до места назначения. Тем временем вы можете сходить попить кофе или просто удобно откинуться в любимом кресле, насвистывая униванговские мотивы! Самое интересное - это включать Пилот во время Элирикции... и смотреть, как AI борется сам с собой :)

цель вашей поездки в его менюшке, то включается AI, и мехос сам едет до места назначения. Тем временем вы можете сходить попить кофе или просто удобно откинуться в любимом кресле, насвистывая униванговские мотивы! Самое интересное - это включать Пилот во время Элирикции... и смотреть, как AI борется сам с собой :)

Мехосы

Для начала примем небольшие условные обозначения

1 — слот из 4-х сот бурого цвета. Влезают маленькие махотин и горб.

2 — слот из 6-ти сот бурого цвета для установки одноствольной спитл системы и всего, что меньше.

3 — слот из 7-ми сот бурого цвета. Можно поставить биббаноза, большой махотин и все, что описывалось раньше, кроме, разве что, этой длинной штуковины - Спитл системы.

4 — слот из 11-ти сот бурого цвета. Предназначен для установки трехствольной спитл системы, большого горба и кратест мортиры.

5 — слот из сот желтоватого цвета. Используется для установки всех ригов и вектора.

6 — слот из одной соты бурого цвета для установки терминаторов.

Кислый Монк — самый первый ваш мехос. Несмотря на небольшие размеры способен на великие подвиги. Недостатки: нет возможности подключить Вектор и риги, малый объем трюма. Слоты — 1 1 6.

Пернатый санитар — очень хороший мехос для большой торговли. Вместительный трюм и неплохая скорость — залог вашего успеха. Недостаток — не совсем устойчив на дороге, дополнительные средства защиты — лезвия, часто могут сыграть плохую службу, воткнувшись во что-нибудь. Слоты — 2 2 5 6.

Мгновенный — если вам надо срочно попасть на другой конец мира, то этот мехос для вас. Огромная скорость и отличная устойчивость на дороге — вот его отличительные черты. Единственное, что необходимо помнить — это необходимость избегать столкновений. При лобовой атаке, даже со стороны Железной тени — Мгновенный тут же превращается в кучу горящих обломков. Идеальный мехос для сетевой игры «Пассемблос». Слоты — 2 2 5 6.

Потрошитель — этот мехос обычно выбирают киллеры, посланные по вашу душу. Это знают все обитатели Униванга. И посему, завидев его, пытаются поскорее убраться с дороги. Единственный недостаток — медленная скорость, которая с лихвой компенсируется неплохими размерами трюма и достаточным количеством слотов. Потрошитель — один из тех мехосов, которые иногда выбирают Киллеры, посланные по Вашу душу. Но, в отличие от более привлекательных для киллеров «Мамочки» и «Клёпанного гроба», которые ими наиболее часто выбираются для разделки «подшефных», Потрошитель не имеет слотов под девайсы. Слоты — 1 2 3 5 6.

Мамочка — праотец и праматерь всех мехосов. Отлично подходит как для торговли, так и для разбоя. Огромный трюм для первого и приличное вооружение для второго быстро помогут вам перестать испытывать недостаток в бибах. Идеально подходит для перевозки Куклы. Слоты — 2 2 4 5 6.

Дряхлый Душегуб — ходят легенды, что этот мехос привезли во вселенную Униванга еще первые софти. И они так хорошо подошли всем искателям приключений, что единственными переделками, коснувшимися их за прошедшие века, было только навешивание дополнительного вооружения и брони. Еще говорят, что на Глорксе в секретных гаражах Бюро сохранился один из первых Душегубов и что его потускневшие от времени борта до сих пор украшает гордая надпись на непонятном языке софти — HAMMER. Слоты 2 3 5 6.

Железная тень — очень прочный и быстрый мехос. Недостатки - маленький трюм и излишне мягкая подвеска (см. выше). Слоты — 2 4 5 6.

Трактор — отличный выбор для «бодания». Один из самых лучших мехосов для лобовых атак. Но очень медленный. Слоты — 2 4 5 6.

Арканоид — мехос, как мехос. Интересна история его появления на свет, в чем вы сможете убедиться, купив лицензионную версию игры и прочитав мануал. Слоты — 2 2 5 6.

Безумный Коновал — очень длинный, очень неповоротливый и очень непонятный мехос. Вооружения никакого, трюм маленький. Зачем нужен — не знаю. Радует только маленькая цена (на уровне Кислого Монка) и возможность одновременно перевозить по два нимбоса и флегмы за раз. Слоты — 2 6.

Пуля — маленький и практически ничем не примечательный мехос. Довольно быстро ездит и неплохо держит лобовые столкновения. Слоты — 1 2 5 6.

Клепаный Гроб — мехос для истинных королей дорог. Пройдет везде и всюду, даже без флегмы. В том числе и по трупам врагов, а их будет немало. Ибо Клепаный Гроб — один из немногих мехосов, идеально подходящих для прогулок за Куклами. Слоты — 2 3 4 5 6.

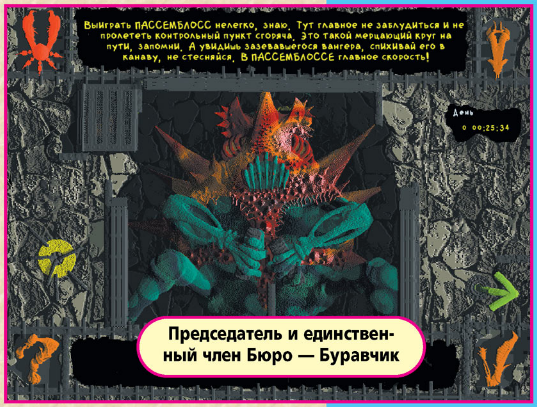
Прокалыватель — реальный претендент на звание вашего второго (или третьего после Безумного Коновала) мехоса в игре. Довольно вместительный трюм и невысокая цена помогут забыть об отсутствии Вектора. Слоты — 1 2 6.

Реаниматор — мехос средней вместительности. Неплохой размер трюма и приличное вооружение позволят вам не уступать дорогу каждому встречному. Слоты — 2 2 5 6.

В заключении нужно пару слов сказать о раффа; это настолько страшные мехосы, что от них убежит любой кролик, даже самый свирепый!

Не стреляй по вонючкам, если рядом с ними другие вангеры есть — оскорбятся и изничтожат!

Слушай все, что говорят советники, они тебя умней! И слушайся их, а то накажут!



Председатель и единственный член Бюро — Буравчик

Уникальные мехосы или «Каждому свое»

В Вангерах помимо обыкновенных мехосов есть и уникальные (так называемые юник-мехосы), запчасти к которым нужно собирать по мирам Цепи. Для каждого такого мехоса надо привезти две детали, раздобытые в секретниках. Однако все детали разные и подходят только к конкретному мехосу. О том, что и куда прикручивать, вам расскажут советники в эскейвах. Собранные мехосы сможете использовать только вы, на то они и уникальные. Все эти машины обладают своими «профессиями» и довольно жесткой специализацией. Но большим их плюсом является то, что сразу после продажи за них не надо выкладывать свои кровные бибы, да и продать их можно весьма неплохо. Нужно только помнить, что прикрутить привезенные Вами детальки могу только жители эскейва, а когда Вы все циклы позакрываете и советники со свитой сбегут куда-то - никто Ваш желаемых юник так и не соберет, сколько в него деталек не запихивай...

Последний из Могикан

Это - самый тяжелый, прочный и смертоносный мехос в игре! Он единственный имеет 500 единиц брони и 500 единиц энергии, что ОЧЕНЬ много! Ко всему этому мехос прекрасно «бодается». Только на Последнего из Могикан можно поставить две тяжелые пушки! Да и трюмом этот мехос не был обделен создателями! За все эти вышеперечисленные качества Последнего из Могикан называют «эскейвом на колесах»! В нем можно спокойно ездить по мирам Цепи, не обращая внимания на назойливых киллеров и подбирая оставшиеся от них вещи! Правда, не в стиле создателей Вангеров делать идеальные мехосы: у Последнего из Могикан немалые проблемы со скоростью, да и ширина его делает узкие дорожки совершенно неподходящими для такого гиганта. Но если вам нравится медленно и спокойно ездить, уничтожая все живое в округе - Последний из Могикан просто создан для вас!

Слоты - 4 4 5 6.

Песколаз

Своим внешним видом он напоминает смесь карьерного экскаватора с Бигфутом. «Коньком» этого мехоса является его проходимость, она просто фантастична! Песколаз практически не переворачивается даже на очень ухабистой дороге, он ведет себя устойчиво даже на больших скоростях! На холмистых участках Арк-а-Зноя и Икспло он отлично слушается управления и позволяет вполне сносно избегать неприятных встреч с тамошними обитателями-терминаторами. Опять же у Песколаза отлично получается «бодаться». Есть у него, конечно же, и свои минусы, зарядов спирали у него всего три, а это значит, что минимум через каждые три прыжка вам будет необходимо ехать для подзарядки на спиральную станцию, а ведь есть миры, где таковой нет! Да и трюм у этого мехоса не так чтоб уж очень большой, но, правда, ему и такого вполне хватает. Песколаз - это мехос для любителя хорошей езды на плохих трассах. Поверьте, ему были бы не страшны даже наши проселочные дороги!

Слоты - 2 2 5 6.

Винтокрыл

Этот мехос - всеобщий любимец! Он летает, не требуя Коптерига, причем бесконечно! Его прообразом может служить наша современная Черная Акула. Винтокрыл, в отличие от остальных мехосов, ведет себя в воздухе, как птица: летает быстро, поворачивает споро и прекрасно стрейфится! Так как на Винтокрыла влезают две спитл системы и достаточное количество зарядов к ним, можно совершать красивейшие заходы на врага с воздуха. А потом приземляться и собирать все то, что из него выпало. Есть у него лишь один минус: трюм его весьма мал. Да и по земле Винтокрыл ползает, как черепаха! Только будьте осторожны, пролетая рядом с оводами, - сожрут и не подавятся! Винтокрыл - мехос для истинного любителя свободного полёта и Strike'ов.

Слоты - 2 2 5 6.

Жаба

Жаба - прекрасный пловец! Не требуя Каттерига, она может плыть бесконечно долго. Запас воздуха огромен, и любители подводного плаванья смогут от души насладиться прекрасной охотой на бибов под водой :) По воде Жаба передвигается с изумительной быстротой и верткостью, но вот по суше она ездит не торопясь. Однако же на полном воды Глорксе она незаменима. Если вы в душе аквалангист, то Жаба для вас.

Слоты - 2 2 5 6.

Червонец


Где-то я это уже видел

Червонец - это типичный крот, он даже внешне на него похож! Под землей Червонец двигается очень шустро, в отличие от остальных.

Ему, конечно же, не нужен Кротриг, и закапываться он может очень надолго. Когда Червонец ползет под землей, его нельзя достать ничем, кроме терминаторов, но и он в свою очередь может использовать только их. На поверхности он тоже напоминает крота: медленный и неповоротливый, но, тем не менее, это один из лучших уникальных мехосов! Если вы в душе шахтер, то этот мехос - ваша мечта!

Слоты - 2 2 5 6.

Избегай столкновений с другими мехосами и не позволяй себя таранить в зад!

Особенности и опасности миров Потерянной Цепи

Фострал

Прекрасный мир, который можно было бы назвать идиллией, если бы не огромное количество грибов-вонючек, растущих на поверхности. И все бы ничего, да эти грибы обладают способностью «плеваться» во все стороны, а плевки наносят ущерб энергетической защите вашего мехоса. Конечно, для большого мехоса (типа Клепаного Гроба) этот ущерб минимален, но для Кислого Монка или тем более для Раффы попадание в поле зрелых грибов может оказаться фатальным.

Глоркс

Большую часть мира занимает одно большое море с построенными сверху дорогами. Главная опасность подстерегает в воде. А имя этой опасности - недостаток кислорода. Так что внимательно следите за стремительно ползущей внизу серой полоской. Если ее длина стала меньше сантиметра, то пора задумываться о выпрыгивании.

На поверхности воды произрастают грибы, во многом аналогичные фостраловским. За исключением одной особенности. Они взрываются сами, снимая порядочный кусок брони и относя Вас на приличное расстояние.

Вода также содержит пару сюрпризов. Один - приятный - связан с водоворотами (главная задача - пересилить себя и нырнуть). Второй не очень - связан с поднимающимися в некоторых местах со дна пузырьками. Бесплатный совет: держитесь от них подальше. Особенно, если запасы воздуха приближаются к нулю.

Некросс

Мир-болото с двумя дорогами.

Первая - внизу. Сильно закручена и запружена огромным количеством бочек, которые взрываются либо от удара мехосом, либо от прямого попадания, урон от этих бочек - самый сильных от всех этих взрывоопасных «предметов на дорогах».

Вторая - сверху. Не такая ровная и гладкая, да и снабжена раскрывающимися дырами. Но, тем не менее, гораздо более удобна, чем нижняя.

В местах, не занятых нижней дорогой, простирается болото Некросса. Попадание туда мехоса строго противопоказано. Особенно в «бурлящие» места.

Икспло

Мир песчаных дюн, зыбучих песков - ловушек и огромного количества терминаторов. Причем как ползающих, так и летающих. Будьте бдительны.

Виксов

Океан в чистом виде. Сверху - рои Оводов, в глубине - ловушки, а между ними косяки злобных акул. Так не долго и концы отдать.

Кокс

Мир - гонка. Постоянно темнеет. Когда стемнеет, то исчезает воздух. Живем своими запасами. Ехать по стрелкам. При проезде своеобразного чекпоинта мир на некоторое время светлеет. Однако не стоит расслабляться - это ненадолго.

Арк-А-Зной

Самый опасный мир Униванга. Сверху рои Оводов, снизу БОЛЬШИЕ Терминаторы, и их, что самое поганое, много. При столкновении с последними вы отправляетесь на встречу с первыми. И, зачастую, подобная встреча - это верный конец. Спрятаться можно только путем заезда на камни. А камней-то мало.

Бузина

Практически нет опасностей. За исключением плюющихся статуй. Но их мало и они, как правило, не являются проблемой.

Хмок

Очень маленький и очень странный мир. Опасностей нет.

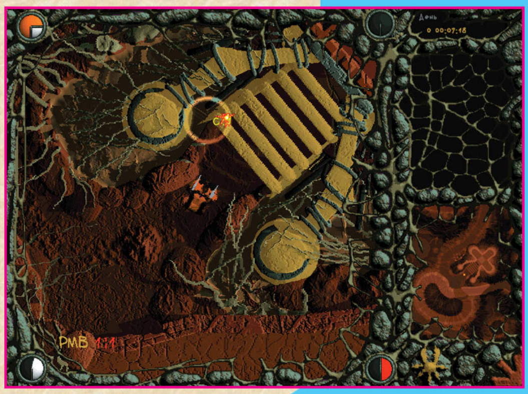
Трилл

Мир огня и смерти. Кругом раскаленная лава, летают огненные шары, и лишь тоненькая тропинка, отделяющая Вас от жуткой смерти. Опасности есть... много ... везде!!!

Табутаски или «Ставка больше, чем жизнь»

Табутаски играют большую роль в жизни вангера. На начальных этапах игры они могут служить хорошим источником прибыли, да и удачи дают

Так выглядит чекпоинт в Пассемблосе



Если хочешь напасть на другого Вангера, а мехос твой ещё не совсем крут, выбери место действия так, чтобы рядом было побольше вонючек и при взрыве эти вонючки нанесли немалый урон твоей жертве. Тогда есть шанс, что половину энергетического щита за тебя снимут вонючки, а ты уж добьешь беднягу!

Забудь про все советы, малец, постарайся просто вжиться в Униванг и стать настоящим Вангером. Я, Карман, буду ждать тебя!

Если видишь двух дерущихся, то подожди, пока из них что-нибудь ценное выпадет — хватай и сматывайся!

немало. А удача сама способна приносить деньги. Причем если вы выполните несколько таких заданий, то вас наградят очень хорошей вещью - ключом на секретный мир. Но будьте внимательны! Табутаски - это не благотворительность! За провал задания из вашей заработанной потом и кровью удачи вычтут столько же очков, сколько бы прибавилось за выполнение табутаска. Сами понимаете, что перед тем, как взять задание, лучше записаться и в случае провала загрузить сейв. Кстати, сколько хитрецов было в своё время - и на них нашли управу! Табутаск, даже проданный обратно, или выкинутый и присыпленный песочком, до тех пор пока он не выполнен, по истечении срока, отпущенного на вполнение, исправно подпортит вам параметры. Поэтому - раз взялся за табутаск, то уж будь добр.

Система табутасков построена так, что каждый следующий табутаск будет сложнее предыдущего; бывает, попадают и такие, которые на данном этапе игры выполнить архисложно! Опять же здесь может помочь «самое сильное оружие игрока» - сейв!

Чем сложнее табутаск, тем больше денег и удачи он может принести, но и тем большее время придется потратить на его выполнение. Каждое задание ограничено по сменам циклов и по их количеству - значит, брать табутаск лучше в самом начале нового цикла - больше будет времени на выполнение. К тому же несколько заданий одновременно выполнить сложнее, чем одно, и потому на начальном этапе не следует брать много табутасков сразу, а то, как говорится в пословице о двух зайцах, ни одного не выполните.









Тайники или «Все тайное становится явным»

На просторах Униванга есть множество тайничков, в которых могут лежать всякие полезные вещи (приспособления, оружие и т.п.). Залезать в такие тайники и выгребать их содержимое весьма прибыльно и, соответственно, полезно. Ценность вещей, лежащих в секретнике, зависит от нескольких факторов. Во-первых, от вашей удачи, чем она выше, тем большее число полезных предметов можно найти в тайнике. Во-вторых, немало зависит и от уровня тайника. Они бывают четырех уровней, чем уровень выше, тем сложнее попасть в тайник и тем ценнее его содержимое. Секретники первого уровня - это открытые купола на Фострале, куда может заехать любой. Второй уровень - это закрытые решетки, под которые можно попасть через зеленые люки-паутинки, расположенные неподалеку от них. Шанс отрыть этот люк увеличивается вместе с вашей удачей. Следующий этап - это секретники третьего уровня, они открываются, если ваш показатель удачи перевалил за полсотни. В таких тайниках обычно лежат детали для уникальных мехосов или специальное оружие. Есть еще и секретники четвертого уровня; они не видны на экране. Открыть их можно, только выполнив задание советника, да и то он лишь подскажет примерное местонахождение тайника, а найти его надо будет самому. В таких тайниках лежат наиболее ценные вещи, например, уникальная попонка или даже артефакт! На приложенной к Вангерам карте Фострала отмечены почти все тайники, однако, четвертый уровень, конечно же, остался неотмеченным.

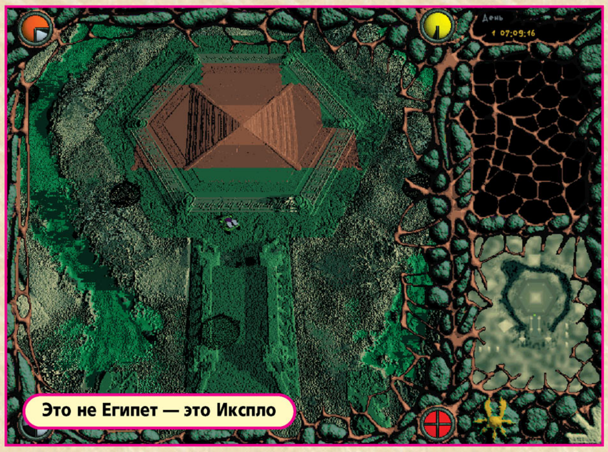
Нюха или «Деньги все же пахнут»

Нюха - это субстанция, выделяемая Куклами. За ее доставку биосы платят немалые деньги и дают ключи на секретные миры. Добывать нюху нужно с помощью нюхконтейнера, сделав на него правый клик. Но все не так просто: советников интересует нюха только от Кукол их биоса! Только за нее они отвалят вам бибов. «Как определить, где набирать нюху?» - спросите вы. Отвечаю: нужные данному биосу Куклы водятся на всех мирах, кроме того, там, где он проживает. То есть на Фострале вы не найдете элиподских Кукол, на Глорксе - бибуратских, а на Некроссе - циксовских! Если вам нужна нюха для элиподов, вперед на Глоркс или Икспло, там, кстати, водится полный набор Кукол.

Но и это еще не всё! В нюхконтейнер вы набираете определенное число грунта, процентное содержание нюхи в котором зависит от близости Куклы к точке, где был наполнен контейнер: чем ближе Кукла, тем больше нюхи в вашем нюхконтейнере и тем больше бибов вам за него дадут. Когда авторитет больше 50, Куклы становятся видны на карте. Они представляют собой белые рамки с квадратиками внутри под цвет биоса (циксовская Кукла - рамка с синим квадратом, бибуратская - с красным, а элиподская - с зеленым). Вот когда вы уже можете видеть Кукол, старайтесь набирать нюху, стоя как можно ближе к ним (они, правда, находятся глубоко под землей и видны лишь на карте). Тогда-то и потекут в ваши руки полноводные реки бибов, количество привезенных порций нюхи перевалит за 80, и при этом вас наградят ключом на секретный мир.

Дабы зарабатывать более крупные суммы денег, нужно помнить такую вещь: в один из трех циклов наиболее ценится нюха от одной из трех Кукол; узнать, когда и какую нюху привозить, вы можете от советников, или немного поэкспериментировать: попривозите примерно одинаковое количество нюхи, но в разные циклы. Как увидите, что денег удалось получить значительно больше, - значит, с того мира, где заполнен был нюхконтейнер, в этот цикл нюха и нужна!

И еще маленький совет бывалого вангера: если вы только начали возить нюху и авторитет еще меньше 50, то на Глорксе можете взять нюху рядом с циксовской куклой, а не рядом с элиподской. За такую нюху Липкий вас отругает, да и ходка получится впустую. Но проверить, та ли это нюха или нет, можно по реакции на нее Пальца, он-то ругаться не будет, да и к Коридору ближе... Так что если берете неопознанную нюху или находите уже заполненный нюхконтейнер, езжайте к Пальцу, он разъяснит, подходит найденная вами нюха для элиподов или нет.



Multiplayer или «И не друг, и не враг, а фраг!»

Конечно же, есть в Вангерах и возможность «порвать» своего друга и/или врага или вообще кого-нибудь со стороны и насладиться прекрасным зрелищем летящих из него предметов и оружия. Многопользовательская игра может вестись через интернет и по локальной сети по протоколу TCP/IP. По интернету смогут поиграть и сидящие под «огненной стеной» - в Вангерах можно настроить порт SOCKS'a. В принципе возможна игра и по модему, и через сериальный порт - для этого нужно правильно сконфигурировать свой TCP/IP.

В одной созданной игре могут одновременно сосуществовать до 32 человек, а на каждом сервере можно создать таких игр немало!

В Вангерах есть три типа многопользовательской игры:

ВанВар - это старый добрый deathmatch, в ВанВаре поддерживается и командная игра, до четырех команд одновременно. В начале игры можно изменить такие параметры, как начальный капитал и мир, в котором будут «рождаться» игроки. Также можно установить, сколько времени можно находиться в эскейве, будут ли доступны все миры или только один, будет ли разрешено использование артефактов или они останутся недоступными. Изменяется лимит времени и максимальное количество фрагов. Играя в ВанВар, не забывайте о чинилках, не пустить туда противника - первое дело! Если у вас меньше четырех игроков, то не стоит включать опцию допуска на все миры, а то публика разбредется по мирам, и найти себе жертву будет слишком сложно.

Мехосома - это перевозка товаров на время. В начале игры, помимо первичного капитала, места рождения, времени в эскейве, teamplay'a, задаются специальные параметры. Это - сколько всего единиц груза необходимо перевезти и сколько единиц того самого груза можно единовременно получить. Основная хитрость заключается в том, что все мехосы с большим трюмом медленны, а у шустрых есть только совсем небольшой багажничек. Так что нужно уметь правильно выбрать тактику перевозок; выбор между большим, но тормозным, и маленьким, но шустрым, актуален, как никогда. Правда, никто не запрещает вам «одолжить» груз у своего оппонента, ведь для этого-то и сделано оружие :)

Пассемблосс - это гонки до чекпойнтов, разбросанных по различным мирам Цепи. Помимо стандартных настроек есть и специальная: количество точек, которые необходимо посетить. В Пассемблоссе важна не только скорость мехоса, но еще и количество зарядов его спирали, да и его огневая мощь имеет большое значение. В Пассемблоссе важно не забывать о том, сколько зарядов спирали у вас осталось, а то застрянете на каком-нибудь мире, где нет Спиральной станции. Легкому мехосу лучше не задерживаться около чекпойнта, а то приедет кто-нибудь крупный и безо всякого сожаления отправит на перерождение! Для этого вида игры очень неплох Винтокрыл - 5 зарядов спирали, да и летает быстро. Если разрешено использование артефактов, то постарайтесь быть первым, кто найдёт Способ 86+, пусть даже вы отстанете от конкурентов на несколько чекпойнтов, но потом вы их быстро нагоните. Еще здесь очень неплох Механический Мессия, да где он плох?! При игре на Винтокрыле с помощью Мессии можно стать невидимым и лететь напрямую, не боясь мух или врагов!

Играть по сети в Вангеров действительно интересно и очень динамично, а если кто считает, что все игры, кроме ВанВара, тихие и спокойные, то поверьте мне, исколесившему многие километры дорог Цепи, по интенсивности огня Пассемблосс ничуть не уступает ВанВару!

Жду вас на просторах Сети.... Не бойтесь, это будет не больно... :)

СИ

Записано:
Damned & Master

Подтверждено:
Alex1001 & KranK







Карта ГЛОРКСА, помеченная опытными ВАНГЕРАМИ...

Не воруй у советников, а то наймут они киллера по твою душу! Всегда, как заезжаешь в эскейв (особенно в Подиш), проверяй, не забыл ли возомнивший о себе советник где-то рядом свою персональную вещичку. Ведь укарв Липурингу, да получив на свой хвост Киллера, смелый Вангер всегда может сделать очень много полезных для себя героических поступков. Например — умело подсунуть найденный в тайниках Зего уровня Инкарнатор под бампер преследователя и оказаться в кабине уже крутого и неплохо вооруженного мехоса. Киллер впри этом окажется в твоем мехосе, где ему и придется навеки уснуть!

КОДЫ PC

Need for Speed III

Чтобы активизировать коды, нужно ввести их в одном из меню:

Madland — ?

Rushhour — очень много «чайников» на дорогах.

Empire — прокатиться на трассе Empire City.

Elninor — прокатиться на машине El Nino.

Merc — прокатиться на Мерседесе CLK GTR.

Gofast — супервысокая скорость для машины в режиме одиночной игры.

Allcars — сделать доступными все машины, включая полицейские.

Введите эти коды перед тем, как приступить к гонке:

go01 — Miata.

go02 — Toyota Landcruiser.

go03 — Грузовик.

go04 — BMW 5 Series.

go05 — 71 Plymouth Cuda.

go06 — Ford Pickup with Camper Shell.

go07 — Jeep Cherokee.

go08 — Ford Fullsize Van.

go09 — 64/65 Mustang.

go10 — ~66 Chevy Pickup.

go11 — Range Rover.

go12 — Школьный автобус.

go13 — Taxi - Caprice Classic.

go14 — Chevy Cargo Van.

go15 — Volvo Station Wagon.

go16 — Sedan.

go17 — Crown Victoria Cop Car.

go18 — Mitsubishi Eclipse Cop Car.

go19 — Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle.

go21 — Грузовик (то же, что и 03).

Descent: FreeSpace

Чтобы активизировать режим кодов, введите **WWW.VOLITION—INC.COM**, затем нажмите <~> и вводите коды:

<C> — послать сообщение врагам.

<Shift C> — сделать доступным переключение противоракетных систем для всех кораблей.

<K> — уничтожить мишень.

<Shift K> — уничтожить того, кто держит ваш корабль на прицеле.

<Alt K> — нанести 10% повреждения своему кораблю.

<I> — включение неуязвимости.

<Shift I> — сделать неуязвимым корабль, который находится в данный момент у вас на прицеле.

<O> — включает физику в стиле игр серии Descent.

<Shift W> — бесконечные боеприпасы для всех кораблей, включая ваш.

<W> — бесконечные боеприпасы только для вашего корабля.

<G> — сделать так, чтобы все первоочередные задания в миссии были бы выполнены.

<Shift G> — сделать так, чтобы все второстепенные задания в миссии были бы выполнены.

<Alt G> — сделать так, чтобы все bonus—задания в миссии были бы выполнены.

<9> — переключает все дополнительное вооружение.

<Shift 9> — переключает все дополнительное вооружение в обратном порядке.

<0> — переключает все главное вооружение.

<Shift 0> — переключает все главное вооружение в обратном порядке.

<R> — получить дополнительную информацию о корабле, который находится у вас на прицеле.

Примечание: вы не сможете выполнить миссию, если введете хотя бы один код.

Age of Empires: Rise of Rome

Введите коды после вызова окна переговоров клавишей <**Enter**>:

king arthur — птицы превращаются в жутковатых драконов (999 HP).

grantlinkspence — неизвестно.

pow big mamma — новый юнит со следующими характеристиками (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng).

convert this! — вызывает священника (по кличке Святой Франциск), способного уничтожать врагов молниями, со следующими характеристиками (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng).

stormbilly — вызывает робота в стиле sci—fi Zug 209 со следующими характеристиками (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng).

Take no Prisoners

Хоть игра и не совсем новая, но кто мог ожидать, что самый полный список кодов появится именно сейчас?

Нажмите <**Shift**>+<~>, чтобы вызвать игровую консоль, и введите следующие коды:

Juggernaut — режим бога.

Goldblum — режим полета.

Wraith — отключает режим clip.

Positions — показывает ваше положение на уровне (X,Y,Z).

a_moveme x,y,z — оказаться в указанной точке (X,Y,Z).

dir maps — вывести на экран список доступных карт.

map x — оказаться на карте X (X—название уровня).

spawn x — создать предмет или существо.

ode to jack — уничтожить всех монстров на уровне.

impulse 911 — бесконечные боеприпасы и запас предметов.

Названия предметов:

w_saber

w_assault_rifle

w_crossbow

w_laser_rifle

w_gauss_gun

w_grenade_launcher

w_rocket_launcher

w_flame_thrower

w_chain_gun

w_plasma_generator

w_ptp_cannon

i_medical_kit

i_flak_jacket

i_body_armor

i_reflectarmor

i_heatshield

i_energyarmor

i_energyshield

i_molotov

i_gas_gren

i_claymore

i_float_disk

i_rocket_net

i_gas_mask

i_laser_sight

i_disk

i_enhancers

i_shuriken

i_implosion

i_fragger

i_radshield

i_ir_goggles

i_stealth

i_grav_belt

i_force_barrier

i_override

i_flare

i_demopack

i_energyshield

i_dome_device

i_dome_crystal

Army Men

Во время игрового процесса введите:

Succumb — проиграть сценарий.

Triumph — выиграть сценарий.

Omniscient — переключение камер.

Pyromancer — после нажатия правой кнопки мыши будет происходить взрыв.

Aeroballistics — поддержка с воздуха.

Invulnerable — сделать командира неуязвимым.

Paralysis — враги не могут двигаться.

Telekinetic — телепортировать командира в любое место на карте.

Plethora — полное вооружение.

Occultation — режим невидимости (командира не увидят до тех пор, пока он не стрельнет).

Kahuna — включить режим взрывов, полное вооружение и дополнительный вид.

MechCommander

Убедитесь, что версия игры, в которую вы играете, **1.8**. Войдите в директорию, куда вы установили игру (по умолчанию: **C:/Program Files/FasaInteractive/MechCmdr**). Найдите файл **windows.fit**. Сделайте его копию и переименуйте ее в **ixtlriimceourl**. Маленькое примечание: последствия проделанной операции могут оказаться самыми непредсказуемыми. Поэтому, лучше всего делать доступным режим кодов на компьютере приятеля.

Введите следующие коды во время передвижения:

poundofflesh — 1,000,000,000 ресурсов.

rockandrollpeople — убрать лимит на вес в текущей миссии.

Введите следующие коды во время игрового процесса:

<**Ctrl**>+<**Alt**>+<**W**> — выиграть миссию.

Osmium — неуязвимые роботы.

Lorrie — ремонтирует поврежденные броню и вооружение.

Lordbunny — бесконечные артиллерийские удары. Нажмите <**B**>+**левая кнопка мыши**.

mineeyeshaveseentheglory — открыть карту.

deadeye — максимальный skill по стрельбе.

framegraph — вывести на экран график частоты кадров.

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

Gex: Enter The Gecko

Супер пароль

Для того чтобы получить все пульты управления, открыть все уровни и подуровни просто введите следующий пароль:

MX68KQY3S68KQYW8

Уровень «Титаник»

В самом начале игры подойдите к первой двери. На нее нужно забраться и достичь самой вершины арки. Перед вами окажется платформа, на которую нужно будет прыгнуть. После этого вас вынесет на тайный уровень «Титаник».

Убить Mecha Rez'a

Для того чтобы убить Mecha Rez'a, нужно всего лишь дождаться, когда он запрыгнет на здание и ударить по этому зданию хвостом. После этого босс потеряет одну отметку здоровья.

International Superstar Soccer '98

Играть против команды всех звезд

Для того чтобы сразиться с командой «всех звезд» вам надо закончить игру на любом уровне сложности.

Пять тайных команд

После того как вы победите команду «всех звезд», вам предоставят возможность сразиться еще с пятью тайными командами.

Bomberman Fantasy Race

Удвоить деньги

Запишите свою игру в любой блок карточки памяти, а затем запишите ее же в другой блок. Идите в банк и выберите опцию **money transfer**. Переведите деньги из одного файла в другой и у вас удвоится количество наличности.

Тайные животные

Для того чтобы получить двух тайных животных, вам надо купить всех пять кенгуру и всех пять динозавров. После этого в игре появятся два новых персонажа — черный кенгуру и белый динозавр.

Bust-A-Groove

Играть за Capoeira

Для того чтобы получить себе этих персонажей, вам нужно пройти игру на уровне сложности Normal любым персонажем.

Играть за Columbo

Чтобы играть за Columbo, вам нужно пройти игру на Normal, используя персонажа Shorty

Играть за Robo-Z

Пройдите игру на уровне Hard.

Играть за Burger Dog

Для начала получите **Capoeira** и **Robo-Z**, а затем пройдите игру на **Normal**, используя **Hamm**. После этого на экране выбора героя поищите этого героя.

Приблизить героев после победы

После победы вы можете приблизить камеру к вашему герою нажав на кнопку «**O**».

Metal Gear Solid (японская версия)

Поменять цвет на экране заставки

Чтобы поменять цвет фона на экране заставки, нужно всего лишь нажать в любую сторону на крестовине.

Дополнительные режимы игры

Войдите в режим **VR Training**. Для начала у вас будет только одна возможность — выбрать опцию тренировки. Пройдя все 10 уровней, вам предоставят возможность выбрать опцию **Time Attack**, в которой будет немного повышен уровень сложности. Пройдя эти 10 уровней, вам предоставят возможность выбора режима **Gun Shooting**, а после этого и **Survival Mission** — самого сложного режима этой части игры.

Призраки

Если вы закончите игру с концовкой в которой умирает **Meryl** и снова начнете игру, либо просто найдете на одном из уровней фотокамеру, вы сможете на некоторых фотографиях увидеть призраки программистов этой игры.

Tenchu: Stealth Assassins

Коды для американской версии игры

Второй костюм Ayame

На экране выбора предметов нажмите:

влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, круг.

После этого вы получите возможность доступа к смене одежды.

Лечение

Во время игры нажмите на паузу и введите:

влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, квадрат.

Секретные предметы: зажмите **R1** и нажмите **влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, круг.**

99 предметов: зажмите **L1** и нажмите **влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, квадрат.**

Увеличить кол-во предметов: зажмите **L2** и нажмите **влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, X.**

Все миссии: зажмите **R2** и нажмите **влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, квадрат.**

Коды для японской версии игры

Дополнительное оружие

На экране выбора оружия зажмите **R1** или **L2** и нажмите: **вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, квадрат, треугольник.**

Лечение

Во время игры нажмите на паузу и введите: **вверх, верх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, квадрат, треугольник.**

Выбор уровня

На экране выбора пройденных уровней зажмите **R2** и нажмите: **вверх, верх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, квадрат, треугольник.**

СИ




e@shop
http://www.gameland.ru/e@shop/
Компютерные и видео игры с доставкой на дом, дешевле чем в магазине
$27.69
World Cup'98 (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$37.29
Ultima Online: Game Time
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$12.00
Вангеры
Поставка: на следующий день
Издатель: Бука
$27.49
Might & Magic 6 (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft
$22.99
Redline Racer (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft
$36.29
Diablo
Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard
$39.59
Incoming
Поставка: на следующий день
Издатель: Rage Software
$38.49
Unreal (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: GT Interactive
$22.00
Wing Commander Prophecy
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$32.99
StarCraft (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard
$33.99
Blade Runner
Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin
$27.49
Imperialism
Поставка: на следующий день
Издатель: Mindscape
$32.99
Commandos: Behind Enemy Lines
Поставка: на следующий день
Издатель: Eidos
$42.29
X-Wing vs Tie Fighter
Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin
$38.25
X-Files: The Game
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$27.59
Croc (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$39.59
X-COM: Apocalypse
Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose
$16.49
Civilization II Scenarios
Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose
$20.39
F22 Lighting II
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
$53.59
MS Close Combat 2
Поставка: на следующий день
Издатель: Microsoft
$42.99
Andretti Racing
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts
Заказ по интернету
http://www.gameland.ru/e@shop/
e-mail eshop@gameland.ru
телефон (095) 124-0402
Мы можем заказать для Вас любую игру.
Доставка по Москве курьером $3.


Bust A Move
Dance & Rhythm Action
TM
バストアムーブ
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT